Informatique AMSTRAD

AMSTAR

ISSN 0298-654 X



STARGLIDER

LOGICIEL DU MOIS: le passager du temps

LISTING: Nibbler

INITIATION: mieux utiliser votre joystick

DOSSIER DU MOIS: adaptations de films



Mensuel - N° 7 - mars/avril 87


ÉCHANGEZ VOS JEUX !!
BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX
Quand vos jeux n'ont plus de secrets pour vous, échangez-les contre des nouveautés grâce à BOOMERANG, premier centre d'échange du logiciel de jeux.
BP 585 74014 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42
Je souhaite recevoir votre documentation sans engagement de ma part sur le fonctionnement du centre BOOMERANG (Joindre un timbre).
Nom
Adresse
Ville
Code postal
Sidra

SOMMAIRE


AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE - Denis BONOMO
Bancs d'essai
Catherine VIARD - Olivier SAOLETTI
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Photocomposition SORACOM
Béatrice JÉGU - Nathalie CHAPPÉ
Dessins FIDELTEX
Impression LA HAYE MUREAUX
Photogravure Bretagne Photogravure
Maquette
Patricia MANGIN - Jean-Luc AULNETTE
Service Rassort Réseau
Gérard PELLAN
Tél. vert 05.48.20.98
Inspection des ventes
Christian CHOUARD
Abonnement - Vente au numéro
Catherine FAUREZ
Tél. 99.52.98.11

Secrétariat - Rédaction
SORACOM EDITIONS
La Haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex : SORMHZ 741.042 F
Serveur télématique : 36.15 + MHZ
CCP RENNES 794.17V

Distribution NMPP
Dépôt légal - Mars 1987 - N° 23282
Code APE 5120
Régie Publicitaire
IZARD CREATION, 15, rue St-Melaine
35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33
Chef de publicité
P. SIONNEAU
Assistante
Fabienne JAVELAUD



EDITORIAL

AMSTAR commence désormais à être connue et devient une revue avec laquelle il faut compter. Vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire et notre meilleure publicité, c'est vous ! Faites connaître AMSTAR à vos copains, participez à la rédaction en envoyant vos meilleurs scores et vos jugements sur les nouveaux logiciels.
Une bonne surprise : nous organisons un grand concours, dont le règlement paraîtra dans AMSTAR n° 8. Préparez vos meilleurs programmes, soignez les détails, ajoutez des couleurs et de la musique : il y aura de nombreux lots à gagner... A bientôt !

La Rédaction



TITUS
présente
REVENDEURS
contactez-nous au (1) 43.32.10.92
EREBUS
AVENTURE
l'aventure autour
du monde...
MAGIC
ARCADE
la magie
se déchaîne !
BALTHAZAR
ARCADE
AVENTURE
un clochard
à Paris...
MADDOG
ARCADE
AVENTURE
dure vie de chien...
Thomson - Amstrad CPC - Atari ST - PC et compatibles
TITUS 163, AVENUE DES ARTS - 93370 MONTFERMEIL

AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

PROMOTION SPECIALE

ENSEMBLE LES LAUREATS (NF) — **145 F**
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2
+ GREEN BERET

HIT PACK 2 — **95 F**
+ 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

ALBUM GREMLIN — **115 F**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1 — **95 F**
+ COMMANDO
+ BOMBJACK
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 — **149 F**
+ RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER
+ 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 — **149 F**
+ FOOT
+ TENNIS
+ 5e AXE

LORICIEL HIT 3 — **149 F**
+ TONY TRUAND
+ AIGLE D'OR
+ EMPIRE

MELBOURNE (NF) — **95 F**
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE
+ STARION
+ RED HAWK

KONAMIS GREATEST HITS (NF) — **95 F**
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 (NF) — **95 F**
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS (NF) — **95 F**
+ RAID
+ ALIEN 8
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON

ALBUM FIL (NF) — **139 F**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ GUNFRIGHT
+ V!... VISITEURS

AMSTRAD ACADEMY (NF) — **95 F**
+ BRUCE LEE
+ ZORRO
+ BOUNTY BOB STR BACK
+ DAMBUSTERS

THEY SOLD A MILLION N°2 (NF) — **95 F**
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 (NF) — **95 F**
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

*** NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

NOUVEAUTES!*

ARCHONOID (NF)	89 F
ASPHALT (NF)	115 F
AU REVOIR MONTY (NF)	98 F
Aventures JACK BURTON (NF)	95 F
BLACK MAGIC (NF)	89 F
BUBBLER (NF)	89 F
CRYSTAL CASTLE (NF)	95 F
DESPOTIK DESIGN (NF)	120 F
DRAGON'S LAIR 2 (NF)	89 F
FIST 2 (NF)	95 F
HEAD OVER HEALS (NF)	89 F
HOWARD THE DUCK (NF)	95 F
IMPOSSABALL (NF)	89 F
KAYLETH (NF)	89 F
KRAKOUT (NF)	89 F
MANHATTAN (NF)	125 F
MASTERS OF UNIVERSE (NF)	95 F
PAPER BOY (NF)	89 F
PSI15 TRADING CPY (NF)	95 F
QUESTPROBE (NF)	95 F
RANA RAMA (NF)	89 F
SABOTEUR 2 (NF)	95 F
SAIGON (NF)	95 F
SAMOURAI TRILOGY (NF)	89 F
SHAOLIN' ROAD (NF)	99 F
SARACEN (NF)	89 F
SCALEXTRIC (NF)	119 F
SHORT CIRCUIT (NF)	89 F
SIGMA 7 (NF)	95 F
STAR RAIDER (NF)	95 F
TENTH FRAME (NF)	89 F
TEMPLE OF TERROR (NF)	95 F
TEMPLIERS D'ORVEN (NF)	169 F
THE SENTINEL (NF)	89 F
TRIVIAL PURSUIT (NF)	175 F
TT RACER (NF)	89 F
UCHI MATA JUDO (NF)	89 F
WORLD GAMES (NF)	95 F
ZOX 2099 (NF)	125 F

PROMO 45 F

- FRANKIE GOES TO HWD
- JEUX SANS FRONTIERES
- WORLD CUP 86
- YE AR KUNG FU
- AIGLE DOR
- BOUTY BOB (NF)
- BRUCE LEE (NF)
- KNIGHT LORE (NF)
- NIGHT SHADE (NF)
- RAID (NF)

HIT PARADE

ACE OF AGES (NF)	89 F
ACROJET (NF)	89 F
AMERICA'S CUP (NF)	89 F
ANTIRIAD (NF)	79 F
ATHLETES (NF)	135 F
AVENGER (NF)	95 F
BILLY LA BANLIEUE (NF)	125 F
BOMBJACK 2 (NF)	89 F
3D GRAND PRIX (NF)	89 F
BREAKTHRU (NF)	89 F
CAULDRON 2 (NF)	79 F
COBRA (NF)	85 F
CRAFTON ET XUNK (NF)	110 F
DESERT FOX (NF)	89 F

HIT PARADE

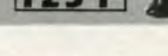
DONKEY KONG (NF)	89 F
ELEVATOR ACTION (NF)	89 F
EXPRESS RAIDER (NF)	95 F
HMS COBRA (NF)	259 F
GAUNTLET (NF)	95 F
GRAND PRIX 500 CC (NF)	139 F
GHOST N GOBBELINS (NF)	85 F
IKARI WARRIOR (NF)	85 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF)	89 F
INFILTRATOR (NF)	95 F
KNIGHT RIDER (NF)	85 F
KONAMI'S GOLF (NF)	89 F
Les Pyramides d'Atlantis (NF)	139 F
LEADERBOARD (GOLF) (NF)	89 F
LEGEND OF KAGE (NF)	85 F
M'ENFIN (NF)	135 F
MEURTRES EN SERIES (NF)	259 F
MIAMI VICE (NF)	85 F
MONOPOLY FR	175 F
REVOLUTION (NF)	89 F
SAPIENS (NF)	125 F
SCRABBLE FR (NF)	175 F
SILENT SERVICE (NF)	89 F
STREET HAWK (NF)	85 F
STRYFE (NF)	135 F
SUPER CYCLE (NF)	89 F
SPACE HARRIER (NF)	89 F
TERRA CRESTA (NF)	85 F
THAI BOXING (NF)	85 F
THE GREAT ESCAPE (NF)	89 F
THE GOONIES (NF)	99 F
TOP GUN (NF)	85 F
WINTER GAMES (NF)	95 F
XEVIOUS (NF)	89 F
YE AR KUNG FU 2 (NF)	89 F

AFFAIRE SYDNEY (NF)	145 F
ASTERIX (NF)	95 F
BACTRON (NF)	125 F
BATAILLE d'Angleterre (NF)	110 F
BATAILLE pour Midway (NF)	110 F
BAT MAN (NF)	85 F
BIGGLES (NF)	95 F
CAULDRON (NF)	79 F
CONTAMINATION (NF)	110 F
DANDY (NF)	95 F
DEEPER DUNGEONS (NF)	95 F
DOSSIER BOERHAAVE (NF)	145 F
ELECTRAGLIDE (NF)	89 F
FIRELORD (NF)	89 F
GALVAN (NF)	85 F
GESTE D'ARTILLAC (NF)	245 F
GREEN BERET (NF)	85 F
HIGHLANDER (NF)	85 F
HERITAGE II (NF)	145 F
INTERNATL KARATE (NF)	95 F
JAIBREAK (NF)	85 F
KNIGHT GAMES (NF)	85 F
KUNG FU MASTER (NF)	89 F
L'HERITAGE (NF)	169 F
LIGHT FORCE (NF)	89 F
MACADAM BUMPER (NF)	120 F
MANDRAGORE (NF)	195 F
MARACAIBO (NF)	125 F
1001 BC (NF)	120 F
MGT (NF)	129 F
MISSION ELEVATOR (NF)	89 F
MOVIE (NF)	89 F
NEXUS (NF)	95 F
OMEGA planète invisible (NF)	249 F
PACIFIC (NF)	110 F
PING PONG (NF)	79 F
RODEO (NF)	149 F
SKYFOX (NF)	95 F
SORCERY (NF)	89 F
SPY TREK (NF)	35 F
STRIKE FORCE HARRIER (NF)	95 F
TARZAN (NF)	89 F
THANATOS (NF)	89 F
THEATRE EUROPE (NF)	110 F
THE WAY OF THE TIGER (NF)	95 F
TOBROUCK (NF)	119 F
TOMAHAWK (NF)	95 F
ZORRO (NF)	95 F
V! (NF)	89 F

SPECIAL ANNIVERSAIRE

Pour fêter son 4e anniversaire, Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mecanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale



OFFRE SPECIALE MANETTE SPEED KNIG 149 F

NOUVEAU A PARIS

LA REGLE A CALCUL
65/67 Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

LES MICROMANES CABLES savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615



SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F

AMSTRAD DISQUETTES ET PC1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE!

HIT PACK 2 — 145 F
+ 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY 2
+ FIGHTING WARRIOR

MELBOURNE NF — 145 F
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE
+ STARION
+ LANCELOT

ALBUM GREMLIN — 145 F
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1 NF — 145 F
+ COMMANDO
+ BOMJACK
+ AIR WOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 — 179 F
+ RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER
+ 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 — 179 F
+ FOOT
+ TENNIS
+ 5e AXE

LORICIEL HIT 3 — 179 F
+ TONY TRUAND
+ AIGLE D'OR
+ EMPIRE

KONAMIS GREATEST HITS NF — 145 F
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF — 145 F
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF — 145 F
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID
+ ALIEN 8

ALBUM FIL NF — 195 F
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS
+ GUNFRIGHT

THEY SOLD A MILLION N°2 NF — 145 F
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF — 145 F
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES !*

ARCHONOID NF	145 F
AU REVOIR MONTY NF	145 F
1001 BC NF	165 F
Aventures JACK BURTON NF	145 F
BLACK MAGIC NF	145 F
CRYSTAL CASTLE NF	145 F
DEEPER DUNGEONS NF	145 F
DESPOTIK DESIGN NF	175 F
DRAGON' LAIR 2 NF	145 F
FIST 2 NF	145 F
HEAD OVER HEALS NF	145 F
HOWARD THE DUCK NF	145 F
IMPOSSABALL NF	145 F
KAYLETH NF	139 F
KRAKOUT NF	145 F
LEADER BOARD NF	139 F
LE PASSAGER DU TEMPS NF	195 F
LE PACTE NF	199 F
MANHATTAN 95 NF	149 F
MASQUE NF	179 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	145 F
PAPER BOY NF	135 F
RANA RAMA NF	145 F
SABOTEUR 2 NF	145 F
SAIGON NF	145 F
SAMOURAI TRILOGY NF	145 F
SARACEN NF	145 F
SCOTT WINDER NF	225 F
SHAOLIN'S ROAD NF	165 F
SHORT CIRCUIT NF	145 F
SIGMA 7 NF	145 F
STAR RAIDER NF	145 F
TEMPLE OF TERROR NF	135 F
THE SENTINEL NF	145 F
TOBROUCK NF	169 F
TRIVIAL PURSUIT NF	229 F
TT RACER NF	145 F
UCHI MATA JUDO NF	135 F
WORLD GAMES NF	145 F
ZOX 2099 NF	175 F

PROMO 75 F

BRUCE LEE
DRAGONS LAIR
HYPERSPORT
MOVIE
PING PONG
TLL
V !
WORLD CUP 86

HIT PARADE

ACE OF AGES NF	145 F
ACROJET NF	139 F
ANTIRIAD NF	129 F
ASPHALT NF	165 F
ATHLETES NF	175 F
AVENGER NF	145 F
BACTRON NF	169 F
BILLY LA BANLIEUE NF	179 F
BOB WINNER NF	169 F
BOMBJACK 2 NF	139 F
3D GRAND PRIX	140 F
BREAKTHRU NF	139 F
CAULDRON 2 NF	130 F
COBRA NF	139 F
CRAFTON ET XUNK NF	165 F

HIT PARADE

1942 NF	139 F
ELEVATOR ACTION NF	139 F
EXPRESS RAIDER NF	145 F
FER ET FLAMME NF	249 F
FUTURE KNIGHT NF	145 F
GAUNTLET NF	145 F
GRAND PRIX 500 CC NF	169 F
GHOST N GOBBELINS NF	139 F
HMS COBRA NF	299 F
IKARI WARRIOR NF	139 F
INFILTRATOR NF	139 F
KNIGHT RIDER NF	135 F
KONAMI'S GOLF NF	135 F
LEGEND OF KAGE NF	145 F
Les Pyramides d'Atlantis NF	169 F
LIGHT FORCE NF	139 F
M'ENFIN NF	179 F
MIAMI VICE NF	139 F
MEURTRES EN SERIES NF	299 F
MONOPOLY FR NF	245 F
PACIFIC NF	139 F
REVOLUTION NF	139 F
SAPIENS NF	169 F
SCRAM 2 NF	165 F
SCRABBLE FR NF	220 F
SCRAM NF	165 F
SILENT SERVICE NF	139 F
STRYFE NF	195 F
SUPER CYCLE NF	139 F
SPACE HARRIER NF	139 F
STREET HAWK NF	135 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199 F
TENTH FRAME NF	145 F
TERRA CRESTA NF	139 F
THE GREAT ESCAPE NF	145 F
TOP GUN NF	139 F
TOP SECRET NF	220 F
TRAILBLAZER NF	139 F
WINTER GAMES NF	145 F
XEVIOUS NF	139 F
YE AR KUNG FU II NF	139 F
ZOMBI NF	165 F
ALIENS NF	145 F
AFFAIRE SYDNEY NF	195 F
AFFAIRE VERA CRUZ NF	195 F
ASTERIX NF	149 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195 F
BATAILLE pour Midway NF	195 F
BAT MAN NF	130 F
BIGGLES NF	139 F
CONTAMINATION NF	190 F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF	245 F
GREEN BERET NF	135 F
HARRY ET HARRY NF	169 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	145 F
JAIBREAK NF	145 F
KNIGHT GAMES NF	135 F
KUNG FU MASTER NF	135 F
L'HERITAGE NF	189 F
Les PASSAGERS du VENT NF	295 F
MACADAM BUMPER NF	175 F
MARACAIBO NF	169 F
MISSION ELEVATOR NF	159 F
MGT NF	169 F
NEXUS NF	145 F
ROBBOT NF	169 F
RODEO NF	169 F
SKYFOX NF	145 F
STIKE FORCE HARRIER NF	129 F
TARZAN NF	145 F
TENSION NF	169 F
THAI BOXING NF	129 F
THEATRE EUROPE NF	185 F
THE WAY OF THE TIGER NF	120 F
TOMAHAWK NF	145 F
YE AR KUNG FU NF	119 F
ZORRO NF	145 F

NOUVEAU PC 1512

ALTERNATE REALITY NF	195 F
ANCIENT ART OF WAR NF	345 F
BOB WINNER NF	220 F
BOULDER DASH NF	95 F
BRUCE LEE NF	195 F
DESTROYER NF	245 F
ECHECS 3D NF	195 F
F15 STRIKE EAGLE NF	195 F
GAUNTLET NF	195 F
GRAND PRIX 500 CC NF	195 F
HACKER NF	195 F
HISTOIRE D'OR NF	235 F
INFILTRATOR NF	195 F
MASTERS OF UNIVERS NF	195 F
MGT NF	195 F
MOVIE MONSTER NF	245 F
PCA MAN + DIG DUG + MR DO NF	195 F
PSI 5 TRADING company NF	195 F
SHANGAI NF	195 F
SILENT SERVICE NF	225 F
SOLO FLIGHT NF	195 F
STRIP POKER NF	195 F
SUPER TENNIS NF	195 F
SUMMER GAMES II NF	195 F
SWORLD SAMOURAI NF	195 F
THE DAMBUSTERS NF	195 F
THE GREAT ESCAPE NF	195 F
ULTIMA 3 NF	195 F
WINTER GAMES NF	195 F
WORLD GAMES NF	245 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ______

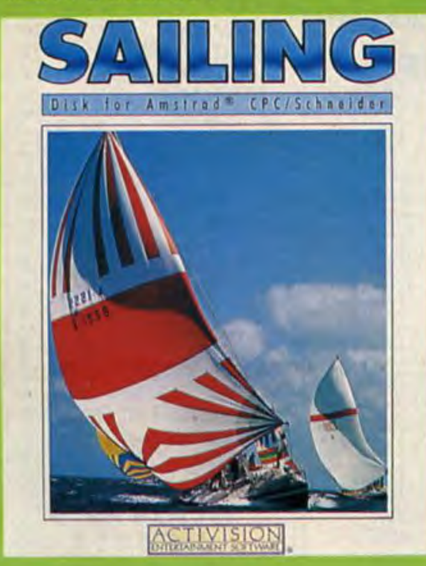
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 Numéro de membre

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR :

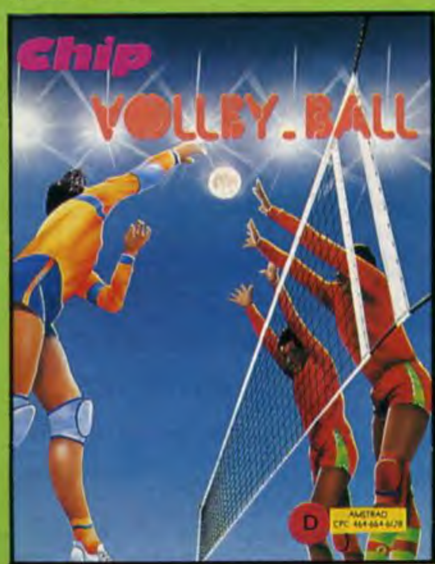
ACTIVISION :

• SAILING : grâce à ce logiciel, plongez à corps perdu dans la coupe de l'America ; avant de vous embarquer, vous devrez dessiner vous-même votre bateau... un grand souffle d'aventure !



CHIP :

• VOLLEY-BALL : ou comment rentrer dans l'ambiance d'un grand match de volley-ball grâce à votre Amstrad. De plus, cette simulation sportive vous offre le choix de votre rôle : joueur ou spectateur...



GREMLIN GRAPHICS :

• SAMURAI TRILOGY : au plus profond de l'Orient, dans la province de la rivière Nang, vit une bande de guerriers, mais, attention, pas n'importe lesquels ! Seuls ceux ayant un calibre "exceptionnel" sont admis à s'entraîner pour obtenir le titre de "Samurai War Lord". En ferez-vous partie ?...

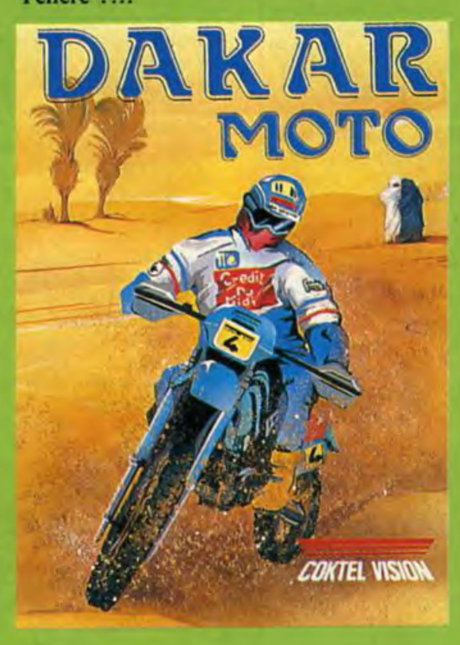


COBRA SOFT :

• LE CHEVALIER BLANC : une arcade/aventure dans laquelle vous êtes la seule chance d'un roi désespéré dont la fille est retenue prisonnière par des êtres étranges...

COKTEL VISION :

• DAKAR MOTO : si vous êtes amateur de sensations fortes et si vous préférez les vivre sur 2 roues plutôt qu'en 4×4, vous êtes invité à faire PARIS-DAKAR en moto. Parviendrez-vous à traverser le Ténéré ?...



LORICIELS :

• LES HITS : nouvelle "collection" de produits lancée par Loriciels et qui compte actuellement trois titres pour Amstrad :
HITS N° 1 : Rally II - Infernal Runner - 3D Fight
HITS N° 2 : Foot - Tennis - 5è Axe
HITS N° 3 : Tony Truand - Empire - Aigle d'Or.

UBI SOFT :

• MANHATTAN 95 : pour avoir une chance de rachat, SNAIL, rebus de la société mal rasé et violent, doit pénétrer dans l'arène que constitue maintenant Manhattan en cette année 1995... Seulement, comme l'époque des héros solitaires est révolue, il faudra que SNAIL bénéficie d'aides pour réussir à affronter le Duc...



ERE INFORMATIQUE :

• DESPOTIK DESIGN : un pirate s'est introduit dans un laboratoire fabriquant des cellules humaines et il s'amuse à perturber le circuit de fabrication... A vous de pénétrer dans le centre afin de rétablir l'ordre dans les chaînes de fabrication !... Un beau jeu d'arcade-réflexion.

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :
— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
— BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
— CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.41.63.00
— COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
— COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
— D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
— DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291.257.80
— ELITE, diffusé par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
— FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48.97.44.44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753.423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
— IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18
— MICROIDS, 92100 BOULOGNE
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44

— MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
— PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
— US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12

AVIS AUX "JOYSTICKERS" :

Pour tous vos jeux favoris, vous êtes capables de faire des scores incroyables... à condition de pouvoir les réaliser avec un joystick. Mais, en général, un grave problème se pose lorsque vous faites une compétition (à moins que ce ne soit un duel !) avec votre copain : lequel des deux va accepter de prendre le clavier pour jouer ?...
FREL, une société anglaise, vient de sortir un produit qui résoud ce genre de problème ; il s'agit du JOYCON qui, une fois branché sur votre Amstrad, vous permet d'adapter deux joysticks Atari-compatibles sur votre ordinateur.
Il est vendu en Angleterre pour la somme modique de £ 4,95 soit moins de 50 francs. Comme il n'existe pas actuellement d'importateur en France pour distribuer ce produit, voici les coordonnées de FREL si vous désirez plus de renseignements : 1, Hockeys Mill - TEMESIDE - LUDLOW - SHROPSHIRE. Téléphone : LUDLOW (0584) 4894.

AMSTRAD, PC ET MINITEL :

Pour la seconde fois, Lyon va être le centre d'intérêt des "Amstradistes"... En effet, les 15, 16 et 17 mai prochains, la Cité Informatique organise les 3 JOURS AMSTRAD, PC et MINITEL.
Pendant ces trois journées, une trentaine d'exposants présenteront leurs nouveautés, logiciels, accessoires ou extensions qui s'adressent au grand public d'une part mais également au secteur semi-professionnel d'autre part.
Alors, que toutes les personnes intéressées prennent leurs dispositions pour réserver ces dates d'autant plus qu'Amstar, CPC et PCompatibles seront présents à La Cité Informatique !...

ALLO AMSTAR !

Une ligne téléphonique est à votre disposition, vous mettant en contact direct avec la rédaction. Ceci est un service sans égal !... Respectez simplement les horaires et les jours que nous vous indiquons : MERCREDI de 9 h à 12 h et de 14 h à 17 h.
VENDREDI de 9 h à 12 h seulement.
Tout appel en dehors de ces créneaux sera refoulé ; ne dépensez pas inutilement votre argent !
Le numéro : 99.52.98.11

PUBLICATION DE PROGRAMMES :

Vous êtes l'auteur d'un jeu que vous trouvez génial bien sûr, et qui risque fort de passionner les foules !... Pourquoi ne pas essayer de le faire publier ? Que dites-vous, vous ne savez pas comment faire ? Mais c'est très simple !... Vous envoyez votre programme, enregistré sur cassette ou disquette, à la rédaction d'Amstar. Nous nous chargerons de le tester, d'essayer sa compatibilité sur les 3 types de machines (CPC 464, 664 et 6128). Ensuite, nous vous donnerons notre verdict (l'angoisse !). Nous vous demandons de joindre à tout envoi le coupon ci-après et nous vous rappelons que toute publication dans la revue est liée à une rémunération. Un dernier détail : pour être publié dans Amstar, il vaut mieux avoir un programme qui n'occupe pas plus d'une vingtaine de Ko !...

STATIONS SERVICE AMSTRAD

Nos lecteurs, qui auraient des difficultés à trouver l'adresse du SAV dont ils dépendent, peuvent en consultant leur MINITEL obtenir les renseignements nécessaires : 36.15, code MHZ puis AMSTAR ou CPC.

PARTICIPEZ A AMSTAR !

Remplissez soigneusement ce coupon et joignez-le à votre programme. Envoyez le tout à :

AMSTAR
La Haie de Pan
35170 BRUZ

Le programmeur :
Nom : ______________ Prénom : ______________ Age : ______________

Adresse complète : ______________

Le programme :
Nom : ______________

Taille : ______________ Périphériques utilisés : ______________

Support : ______________

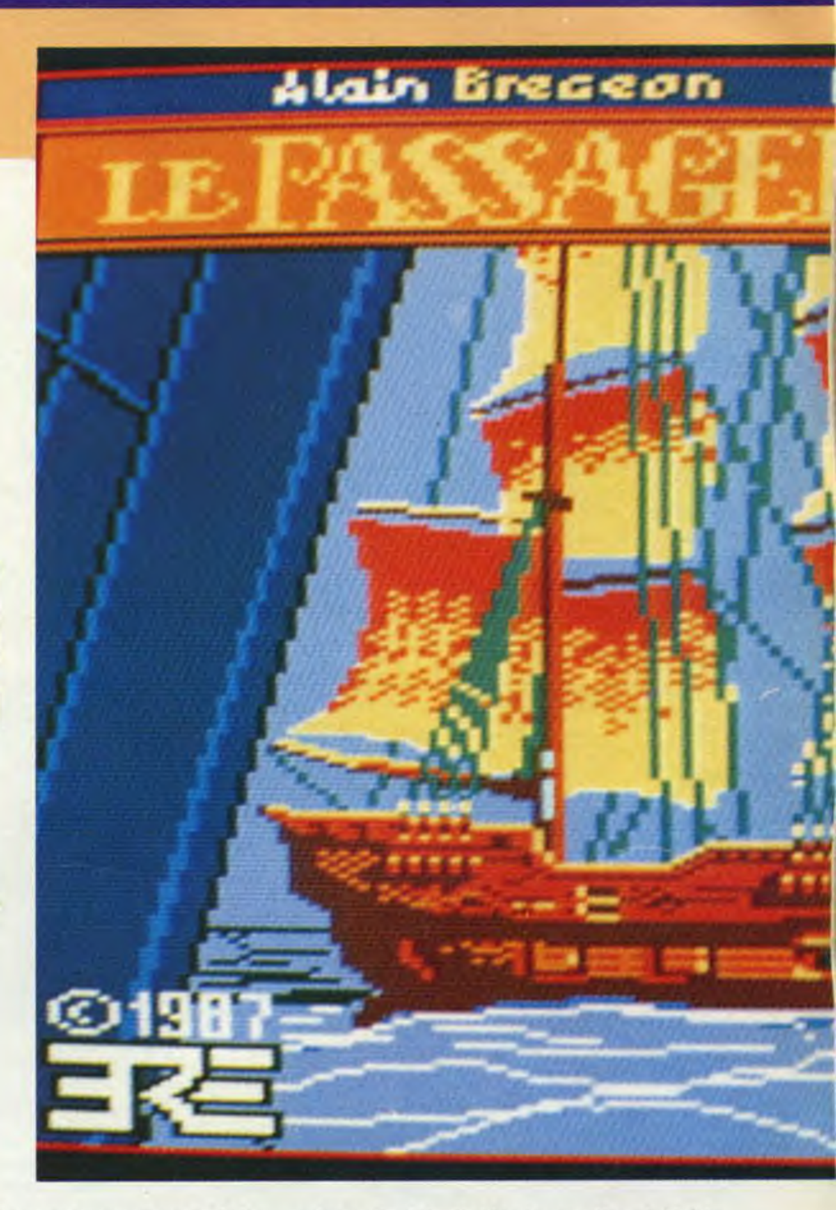
Compatibilité (testée) avec : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128

Attestation sur l'honneur

Je soussigné, ______________, déclare être l'auteur du programme ci-joint et ne l'avoir jamais proposé à une autre revue.

Le : / / à :

Signature :



LE PASSAGER DU TEMPS

ERE INFORMATIQUE
Aventure





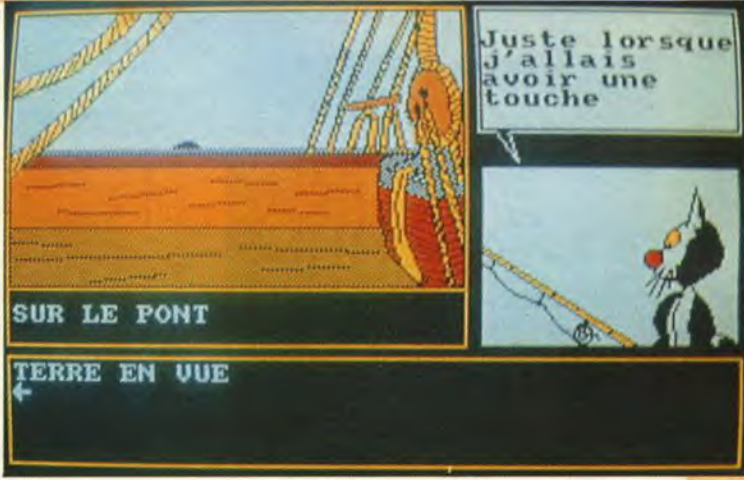
Aujourd'hui, ma décision est prise : je vais me rendre ce matin chez mon oncle car cela fait maintenant une semaine que je suis sans nouvelles, chose qui ne lui ressemble absolument pas puisqu'il me téléphone systématiquement tous les deux jours pour me tenir au courant de ses recherches. Ah oui ! Il faut que je vous dise : mon oncle est inventeur et, en plus, il n'y en a pas deux comme lui ! (heureusement, dans un certain sens...).
Une fois arrivé devant chez lui, le premier détail anormal apparaît : les volets sont fermés ; pourtant, s'il était parti en voyage, je le saurais... Je décide donc de pénétrer dans la maison (non sans mal, et en faisant preuve d'ingéniosité, je le reconnais humblement...). Seulement voilà !... A peine suis-je dans le hall d'entrée que toutes les portes se ferment automatiquement tout en déclenchant le système d'alarme ! Alors là, je dis NON car, non seulement je suis claustrophobe mais, en plus, je ne supporte pas les bruits stridents... Je pense que ce sont deux raisons amplement suffisantes pour trouver LA solution très rapidement et pouvoir ainsi poursuivre mes investigations...

Après de longues heures pendant lesquelles mon état d'esprit est passé alternativement d'euphorique à découragé et vice versa, je découvre qu'il y a une pièce secrète dans la maison de mon oncle et une machine diabolique dans la pièce secrète de la maison de mon oncle et... Je me doute que le plus sûr moyen pour avoir des nouvelles de mon cher "tonton" est sûrement d'utiliser cette machine ; là, j'ai l'impression que vous n'êtes pas complètement convaincu de ma perspicacité... vous avez raison. En fait, j'ai la chance d'avoir l'aide tout à fait incomparable de "Sylvestre" ; mais qui est-ce, celui-là ? Rien qu'un chat,

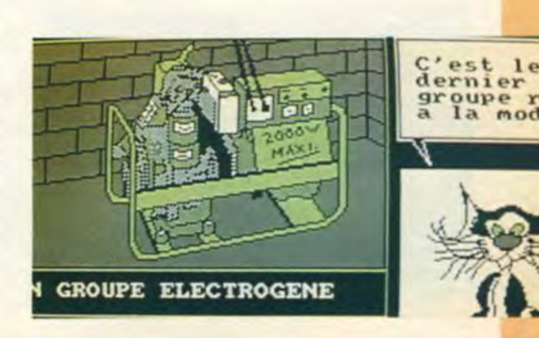


L DU MOIS





mais quel chat ! Si vous le prenez dans le bon sens du poil, il vous donne de précieuses indications avec juste ce qu'il faut de mystère, d'humour et de familiarité.
C'est donc tous les deux que nous commençons le voyage car, arrivé à ce stade, il s'agit bien d'un voyage, mais à travers le temps... A peine avons-nous mis en marche la machine que nous nous retrouvons en l'an 1754, avec un œil en moins et sur les remparts de Saint-Malo (Corsaire oblige !). Qui dit Saint-Malo dit mer et par conséquent... bateau. Il est absolument déconseillé d'être sujet au mal de mer car cette première étape n'a d'autre but que de partir à la recherche de notre cher inventeur par la voie des eaux. Si vous pensez qu'au bout de la mer il y a la terre et que sur la terre il y a l'oncle, vous avez tout faux car une des particularités de ce logiciel est de sembler ne pas avoir de fin.
En effet, si vous êtes courageux, téméraire, perspicace, tenace... en un mot aventurier (jusqu'au bout des ongles), il ne vous reste pas moins de 4 épisodes supplémentaires à vivre avant de voir s'inscrire sur votre écran le mot FIN. Je ne vous conterai pas ces passages-là, afin de ne pas étaler toutes les affres de douleur que j'ai vécues pour progresser (merci les sauvegardes intermédiaires...), mais également pour ménager le mystère de la découverte (je peux vous assurer que ça en vaut la peine).
Avec le Passager du Temps, l'aventure est réussie à tous les niveaux : l'action qui est parfois déroutante, le graphisme qui est d'un réalisme surprenant, le son qui vous crée l'atmosphère, sans compter les facilités des commandes ! En effet, toutes les touches (moins une !) du pavé numérique sont préprogrammées, ce qui vous évite de faire des efforts considérables pour taper les ordres les plus fréquents tels qu'EXAMINE, PRENDS, DISCUTE AVEC (vous imaginez le gain d'énergie...). Vous pouvez même réafficher la dernière phrase tapée ! Et pour terminer, il faut absolument que je vous reparle du compagnon qui vous seconde tout au long de l'aventure pour vous aider à avancer, à garder le moral, à agir avec humour... j'ai nommé : LE CHAT. Dès le premier regard, vous tombez sous le charme...



MADDOG

TITUS
Arcade/Aventure



En règle générale, lorsque vous jouez avec un logiciel, il vous est proposé de vous glisser dans la peau d'un super héros qui va anéantir tous les méchants, à moins que ce ne soit en défenseur sans peur et sans reproche volant au secours d'une belle princesse (description très caricaturale, je le reconnais)...



Ici, on vous propose tout simplement de vous glisser dans la peau d'un chien (attention ! un bâtard 1ère classe...). Quelle drôle d'idée, pensez-vous ! Qu'est-ce qu'on va bien pouvoir faire dans l'enveloppe d'un bon gros toutou ? Mais vivre, tout simplement... et une chose est sûre : ce n'est pas forcément rester en vie qui est le plus facile !
Tout commence un beau matin au lever du soleil ; 1ère opération : sortir de la niche ; 2nde opération : faire une extension complète du dos et des pattes, une par une ; 3e opération : sauter la barrière et commencer la flânerie quotidienne... De-ci, delà, cahin-caha, va chemine, va trottine, va petit âne (zut, je me suis trompé d'animal à quatre pattes !)... Quoi qu'il en soit, vous vous promenez lorsque, soudain, Eureka, une idée : "Je prendrais bien un os !" Dès lors, vous n'avez de cesse de trouver cet os, mais cela ne suffit pas car, ensuite, il faut absolument aller le déposer dans la niche... Et, c'est toujours comme ça ! Mais attention, ce cher petit chien peut aussi n'en faire qu'à sa tête : s'arrêter brusquement ou même faire pipi sur un tabouret...
Dernier point : vous êtes autorisé à quitter la niche, mais seulement avec la permission du coucher du soleil car : "A la nuit si chien en dehors de la niche demeure, alors sans aucune pitié chien meurt..."
D'une réalisation pleine de vitalité et de vivacité, Maddog a au moins l'avantage d'être un logiciel pacifique. Les couleurs sont gaies et le graphisme net. Enfin, les états d'âme du chien vont de la nourriture au jeu sans oublier ce qui est le plus important : le cœur...

ZOX 2099

LORICIELS
Arcade/Aventure



En cette année 2099, notre système interplanétaire serait le plus épanoui et le plus heureux qui puisse exister s'il n'y avait cet habitant sur la planète Hullm que nous avons surnommé le ZIG odieusement Xénophobe (ZOX pour les intimes...). En effet, ce que nous craignions depuis quelques jours vient de se produire : quatre de nos compatriotes sont retenus en otages par l'infâme ZOX !
Le sort de ces malheureux est remis entre vos mains. Après un entraînement intensif et une mise en condition spécifique, vous êtes fin prêt pour monter à bord de votre vaisseau et vous diriger droit sur Hullm, véritable forteresse de labyrinthes qui, de plus, est farouchement gardée... Malheureusement pour vous, la distance entre votre planète et Hullm est très grande et, de surcroît, semée d'embûches... A croire que tous les vaisseaux ennemis se sont donnés rendez-vous pour vous empêcher à tout prix d'accomplir votre mission ! Avant d'apercevoir le bleu qui caractérise Hullm, vous devrez abattre une bonne cinquantaine de vaisseaux qui, eux, ne demandent pas mieux que de vous nourrir abondamment de projectiles meurtriers...



Lorsque vous êtes enfin arrivé à bon port, le plus dur reste à faire ; vous devez découvrir les pièces où vos amis sont prisonniers, mais prenez garde car il faut éviter des gardes, ouvrir des grilles, annuler des champs de force... et pourquoi pas pousser les murs !
Avec ce logiciel, vous avez l'assurance de passer un bon moment à une condition : avoir de bons réflexes car, sans eux, vous n'atteindrez jamais la planète Hullm. Quant aux recherches dans le labyrinthe, elles se passent en 3D sur fond musical très agréable. Un dernier élément qui va vous enchanter : lorsque vous aurez libéré vos quatre compagnons, on efface tout et on recommence... mais en plus difficile !





U.S. GOLD
ocean
DIGITAL INTEGRATION
ACTIVISION HOME COMPUTER SOFTWARE
They sold a
MILLION
#3
FIGHTER PILOT
HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM
RAMBO
FIRST BLOOD PART II
GHOSTBUSTERS
KUNG-FU MASTER
THE OFFICIAL COIN OP GAME
KUNG-FU MASTER
AU PROGRAMME
UN JEU D'ART MARTIAL,
UN COMBAT DANS LA JUNGLE,
UN COMBAT AERIEN,
ET BIEN SUR
UNE CHASSE AUX
FANTOMES!!
DISPONIBLES DANS
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD,
COMMODORE
ET
SPECTRUM.
ACTIVISION
CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS
The Hit SQUAD
LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLEURS
The Hit SQUAD

THEME

SPECIAL CINEMA

COBRA

OCEAN
Arcade



Vous qui avez deux passions dans votre vie, le grand écran et votre Amstrad ; voilà une occasion de faire une fusion des deux...
Vous avez aimé Aliens ? Vous êtes un inconditionnel de Stallone ? Retrouvez-les dans les pages suivantes et revivez les actions les plus marquantes des héros grâce à tous ces logiciels qui présentent une adaptation de films.
Alors, laissez libre cours à vos phantasmes et transformez-vous sans aucune hésitation en... RAMBO !



Tel le serpent prêt à mordre, Cobra se dresse entre les tueurs psychotiques et les honnêtes citoyens pour terrasser les premiers et sauver les seconds. Cette phrase résume à elle seule le thème du film et du logiciel.
Voyons plutôt l'écran. Il représente une rue d'une ville américaine dans laquelle déambule le héros aux lunettes noires. Il a l'air plutôt sûr de lui, Marion Cobretti, le flic de la brigade des "Zombies", mais il sait très bien que de multiples dangers le guettent tout au long de cette rue mal famée. Alors, il se tient prêt à frapper tout individu qui se mettrait entre lui et Ingrid Knutsen. Ce nom à consonnances scandinaves n'est pas une nouvelle marque de bière américaine, mais le patronyme d'un mannequin en vogue qui a eu la mauvaise idée de se faire capturer par le "Balafreur nocturne" (le vilain, chef des tueurs fous).
Après avoir enfilé les gants de cuir noir et saisi d'une main sûre le joystick, il s'agit de mener notre héros le plus loin possible dans la quête de la belle Ingrid.
C'est à ce moment précis que vont commencer les ennuis : vos adversaires sont vraiment partout, derrière des stores, grimpés sur des escaliers ou des plates-formes et même tapis au fond des poubelles. De plus, ils ont chacun leur spécialité : fusil, pistolet, couteau, bazooka ! Ne vous inquiétez pas, vous êtes capable d'encaisser plusieurs tirs à bout portant sans ralentir votre allure d'un pouce. Cela ne dure pas éternellement : votre énergie en diminue d'autant. On peut regretter, à ce propos, l'absence d'indicateur : on ne sait jamais vraiment à quel niveau on se trouve.
L'écran de jeu rappelle celui de Green Beret : même manière de se déplacer et même disposition des personnages (vus de côté avec scrolling horizontal). Votre personnage est bien animé, mais un peu raide lorsqu'il se déplace (ce doit être la détermination qui le tend ainsi). En appuyant sur "fire", les poings de Cobra se mettent en action. Essayez la même manœuvre devant un adversaire et vous verrez celui-ci littéralement exploser aux 4 coins de l'écran. Mais, si efficace que soit cette méthode, vos ennemis disposent d'armes et il va vous falloir bientôt vous en procurer si vous voulez survivre. Pour cela, il faut atteindre les fenêtres des immeubles en grimpant sur des plates-formes. Ensuite, il faut donner un coup violent sur la vitre, celle-ci se brise et parfois (on ne peut gagner tout le temps) apparaît un hamburger. Ne vous posez pas de question sur la présence d'un tel objet en ces lieux et passez dessus. Vous obtiendrez ainsi une arme ou renforcerez celles que vous possédez déjà. Autre bizarrerie dans cet univers impitoyable : un oiseau (je l'ai appelé le canard sauvage) qui, au moindre contact, vous prive d'une dose d'énergie.
Si vous aimez les jeux d'actions bien réalisés et rapides, je crois que vous prendrez plaisir, malgré son thème peu original, à jouer avec Cobra.

TOP GUN

OCEAN
Arcade



Etes-vous assez courageux et assez talentueux pour devenir un grand pilote de chasse ? C'est le défi que vous lance Océan.
Si vous avez suffisamment de cran vous deviendrez bientôt un membre de l'élite de la Navy.
Votre arme : un Tomcat F-14. C'est un chasseur pouvant atteindre la vitesse de Mach 2,18. Il est équipé de mitrailleuses et de missiles détecteurs de chaleur. Vous avez maintenant revêtu votre combinaison de vol et vous attendez l'ordre de décollage. Ça y est ! Les réacteurs du Tomcat hurlent, l'appareil est propulsé sur le pont du porte-avions.



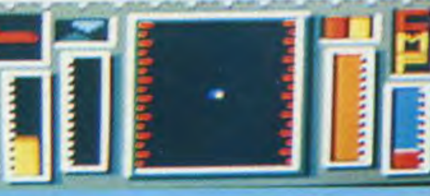


Au-dessous de vous, défilent les crêtes argentées de l'océan Pacifique. Plus haut, le soleil éclabousse de lumière le métal de la carlingue. Mais vous n'êtes pas là pour contempler le paysage : vous devez vaincre votre adversaire (et puis vous ne perdez rien du paysage puisque l'écran affiche simplement les lignes d'horizon sur fond noir). Je viens de parler de lignes avec un "s", en effet il y a 2 tableaux de bord côte à côte. Les protagonistes ont ainsi la possibilité de jeter un œil sur les indicateurs de l'un et de l'autre.
Votre adversaire sera au choix : l'ordinateur ou votre sœur (décidément, elle aime les jeux guerriers). Zézette se saisit d'office du joystick. Tant pis, vous vous rabattez sur le clavier.
Au début vous êtes un peu affolé devant le nombre de cadrans, mais vous vous rendez compte assez vite que seuls sont vraiment importants le radar, l'assiette et le choix des armes. Grâce à ce choix, Zézette pourra vous "éclater" au canon ou bien vous désintégrer à coup de missiles. Vos virages sur l'aile et vos piqués impressionnants ne suffisent pas à déjouer la dextérité de votre impitoyable adversaire. Votre avion est en vue sur l'écran de contrôle du lieutenant Zézette, celle-ci envoie un missile à infra-rouge. Vous actionnez alors d'un coup de "CLR" le "leurre". Celui-ci doit normalement attirer le projectile meurtrier. Mais vos réflexes ne sont pas assez prompts et une explosion s'affiche sur l'écran adjacent, pendant que votre ligne d'horizon se met à tournoyer. De toute manière c'était çà ou le crash : vous étiez descendu trop bas.
Dommage, il vous reste beaucoup de chemin à faire avant de devenir un "Top-Gun".







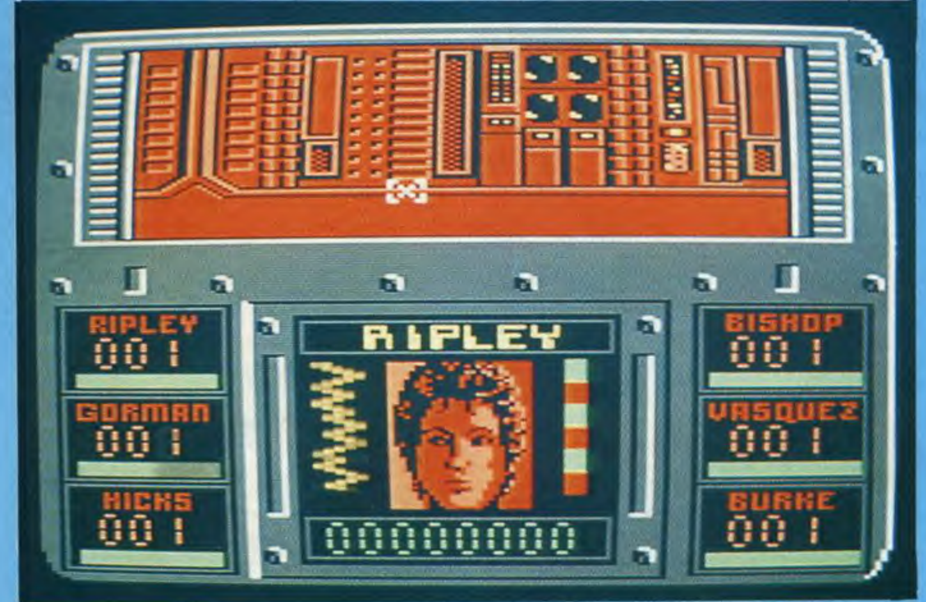


ALIENS

ELECTRIC DREAMS/ACTIVISION
Arcade



Aliens, voyons..., ce titre me dit quelque chose. Ne serait-ce pas un film de James Cameron ? Bon sang ! Mais c'est bien sûr, il s'agit de la suite du fabuleux Alien (sans "s") réalisé lui, par le célèbre Ridley Scott. Electric Dreams propose donc une adaptation informatique du très mouvementé Aliens.
Le prologue promet déjà : un lent scrolling vertical dévoile le titre dans un silence angoissant. A l'apparition du tableau de bord, c'est une musique rythmée et futuriste qui vous attend.
Vous vous trouvez alors à l'entrée de la base, bien à l'abri dans votre MTOB. (Il s'agit d'un engin blindé). A l'extérieur dans la pièce n° 1, vos personnages attendent vos ordres. L'équipe est composée de Ripley, l'héroïne (Ah, Sigourney Weaver), Gorman le lieutenant nerveux, Hicks : le second héros de l'aventure, Bishop l'androïde, Vasquez la mexicaine ravageuse et Burke le traitre complètement pourri par l'argent. Tous les membres du commando possèdent un smart-gun, (sorte de fusil-mitrailleur sophistiqué), un détecteur de vie non-humaine (glups !) et une caméra vidéo.
Cette dernière vous permet de suivre les déplacements des personnages et de vivre l'action comme si vous y étiez. Le décor étant planté, vous voilà prêt à débarrasser la colonie de ces satanés Aliens. Tout d'abord, sélectionnez un des membres de l'équipe en appuyant sur une lettre ("R" pour Ripley, par exemple). Vous verrez alors le portrait de la personne désignée ainsi que son rythme cardiaque s'afficher sur votre tableau de bord. Grâce à la caméra, repérez les portes et en pointant votre viseur sur celles-ci ouvrez-les. Derrière peuvent aussi bien se cacher des couloirs vides que des Aliens menaçants. Si par hasard vous rencontrez une de ces charmantes bestioles n'hésitez pas à tirer plutôt que d'engager la conservation : votre vie en dépend ! Ce jeu possède d'autres éléments empruntés au film : les Aliens guerriers et les gardes (je n'ai pas eu le temps de faire la différence !), le sang acide, la petite fille survivante, Newt, et surtout la maman-alien de la salle 248. Je ne suis pas encore arrivé jusque là mais je suppose que son aspect sera identique à celui du film.
Mis à part la musique assez angoissante, avec des chuintements et des crescendos, l'action n'est pas très rapide et on retrouve toujours le même graphisme pour les salles.
Cela dit, si vous appréciez les jeux à salles multiples, vous n'allez pas être déçu, il y a en effet près de 250 lieux à visiter !
Un dernier conseil : restez en groupe : c'est plus prudent !





RAMBO

OCEAN
Arcade



John J. Rambo, vétéran du Viêt-Nam, a décidé d'oublier son passé. Malheureusement, ses démêlés avec les autorités l'obligent à accepter une ultime mission : délivrer ses compagnons restés dans l'enfer des camps vietnamiens.

Il ne vous reste plus qu'à imaginer votre corps bardé de muscles saillants, votre front ceint d'un morceau de tissu et vous voilà prêt à entrer en action au cœur de la jungle asiatique. Premier écran : la liste des héros morts au champ d'honneur défile sous vos yeux troublés de larmes (sans nul doute pour vous inciter à vous surpasser).



Après ce bref instant patriotique, c'est à votre tour d'inscrire votre patronyme en lettres de feu.

Vous avez le choix des armes : couteaux, flèches ou flèches explosives. La sélection se fait grâce à la barre d'espace, tandis que le joystick remplit ses fonctions habituelles : déplacement et tir. L'usage des couteaux se révèle très efficace contre les soldats qui vous assaillent. N'ayez crainte, vos lames sont inépuisables. En revanche, votre énergie ne l'est pas : à chaque contact avec un adversaire ou une balle perdue, votre forme en prend un coup.

Le scrolling multidirectionnel amènera bientôt dans votre champ de vision les palissades du camp. Votre but : percer les défenses et délivrer votre camarade prisonnier des vilains Viets. Un conseil : choisissez l'option "flèches explosives" pour vous frayer un chemin dans la forteresse, c'est assez efficace et surtout cela permet de se défouler (et boum, le mirador !) !

Le jeu, comme le film d'ailleurs, ne fait pas dans la dentelle. Les graphismes suivent le mouvement et tous les personnages sont un peu tassés. La couleur du sol est assez étrange, orange brique, et contraste avec les bruitages qui, eux, sont plutôt réalistes.

Rambo, un parfum de Commando, sans oublier que "Who dares win".



THE GOONIES

US GOLD
Aventure/Arcade









Je suis sûr que vous aussi vous aimez l'aventure, l'Aventure avec un grand "A", celle qui procure les frissons les plus délicieux. Mais, l'aventure, c'est encore plus amusant si l'on est plusieurs.
Un des jeux les plus représentatifs de l'aventure est sans doute la chasse au trésor. Qui n'a jamais pratiqué ce genre de sport qui consiste à aller déterrer le butin soigneusement caché par le capitaine Barbe-Noire ou Barberousse ?
Les Goonies sont une bande de copains passés du jeu à la réalité. Ils ont découvert un passage secret qui doit les mener jusqu'à un galion débordant de pierreries et d'or. Seulement, si tout était simple, il n'y aurait plus d'aventure. De nombreuses difficultés vont donc contrarier l'action des Goonies. Il va d'abord falloir trouver l'entrée des galeries souterraines qui vont mener au but. Après bien des recherches, on finit par trouver le passage : il se trouve sous la maison de Mama Fratelli, une vieille bonne femme acariâtre et pingre. Il n'y a pas intérêt à se faire capturer par cette mégère : le résultat serait une disparition pure et simple du joueur. Du joueur ou des joueurs car il est possible et même préférable d'utiliser le jeu sous forme bicéphale. Sinon, il suffit de cliquer sur "feu" pour changer de sprite.
Nouveau tableau, nouvelle énigme. Conclusion logique : 8 tableaux, donc 8 énigmes. La première est assez facile à résoudre, mais nécessite des réflexes rapides. Les suivantes sont sûrement plus complexes puisque je n'ai pas pu les résoudre malgré l'aide apportée par la "Hint Sheet" (feuille de conseils livrée avec le jeu).
Une musique guillerette suit votre progression au travers des tableaux bien dessinés et colorés. De l'action et du mystère, n'est-ce pas un coktail intéressant ?

BIGGLES

MIRRORSOFT
Arcade/Aventure

Biggles est bien le nom d'un film. C'est, je crois, un cas unique dans l'histoire des logiciels puisque le programme est sorti bien avant le film. D'ailleurs, je n'ai même pas eu connaissance d'une quelconque diffusion. En tout cas, le logiciel, lui, est là. Biggles est le nom du héros que vous incarnez. Celui-ci est pilote de chasse britannique durant la 1ère guerre mondiale. Je dis Biggles, mais je pourrais aussi bien dire Jim puisque ce dernier est le jumeau temporel du premier. Ne nous mêlons pas de ces histoires de famille et reprenons le cours de notre récit.

Première partie : Biggles survole le territoire ennemi grâce à un petit biplan. Son but, localiser et photographier l'arme des adversaires : le "Sound Weapon". Votre parcours sera semé d'avions agressifs et de canons anti-aériens. Autre phase : se rendre à pied jusqu'à la base d'essai, tout en évitant les fantassins adverses armés de mitraillettes et de mauvaises intentions. Quelques grenades glanées dans les souterrains vous donneront la possibilité de vous débarrasser définitivement de bunkers peu compréhensifs. Dernière étape de cette première partie : un saut dans le temps vous amène, vous et votre double, en 1986 sur les toits de Londres (pourquoi pas ?). Il s'agit d'échapper à la police, aux patrouilles (sur les toits !) et aux francs-tireurs. Bien sûr, vous et vous (Biggles et Jim, si vous préférez) n'avez pas d'armes, ce serait trop facile ! C'est donc la poitrine nue que vous vous élancerez de toits en toits. N'oubliez pas de prendre de l'élan sinon c'est le plantage assuré. Résultat : la réussite de ces 3 missions vous donne accès à un code secret. A quoi va-t-il donc servir ? Mais à gagner la deuxième partie. A noter également une caractéristique amusante du programme : lors de la première partie, on passe d'une étape à l'autre, sans aucune logique et dans un ordre défiant les lois temporelles.

Jusque là, le mode 0 et son graphisme coloré ne m'ont pas convaincu : personnages grossièrement dessinés et surtout pas de scrolling (mis à part l'étape du biplan). La deuxième partie est plus gâtée à ce niveau.









Deuxième partie : retour en 1917 de Biggles et de son frère siamois, mais cette fois-ci à bord d'un hélicoptère ultra-perfectionné. Vous n'échapperez pas à la traditionnelle cérémonie de l'entrée du code (celui-ci a été ou non découvert dans la première phase). Vous pouvez débuter directement avec la seconde phase, mais, sans le code, votre mission devient difficile à exécuter. A propos, votre mission, la voici : vous devez repérer et détruire l'arme démoniaque ("Sound Weapon" pour les intimes). Le survol du champ de bataille ne va pas sans poser quelques problèmes : les camps retranchés et les avions ennemis sont à éviter à tout prix. Pour le reste, faites confiance à vos instruments et à vos amis. Ces derniers vous donneront des indications précieuses sur la position de l'arme, à condition de daigner atterrir pour les prendre à votre bord. Vu de votre cockpit, le paysage défile en 3D avec moult petits arbres. L'animation est plutôt bien faite, malgré un déplacement limité de l'horizon artificiel. Tant au niveau du graphisme qu'au niveau de l'intérêt, je trouve la seconde partie plus attrayante que la première. Quel dommage d'être obligé de posséder ce code magique !



LITTLE COMPUTER PEOPLE



ACTIVISION

Si un jour, vous errez dans votre maison comme une âme en peine en vous disant que personne ne vous aime, que personne ne vous parle, que personne ne s'occupe de vous, que personne... alors j'ai une solution à vous proposer : vous vous mettez devant votre Amstrad, vous chargez ce logiciel et vous attendez... Si vous ne faites pas de bruit et si vous vous montrez très hospitalier, vous aurez la chance de faire la connaissance d'un compagnon très agréable qui sera fidèle une fois qu'il vous aura adopté.



Je vous sens quelque peu étonné ! Comment, vous ne saviez pas que dans chaque ordinateur, il y a un habitant ?... Vous avez ici l'occasion de faire sa connaissance mais, attention, votre attitude n'aura rien de passif puisque le bonheur du Little Computer Person dépend uniquement de vous. En effet, vous êtes officiellement chargé de veiller à son confort aussi bien physique que moral : pour cela vous devez lui donner à manger, à boire, lui demander de jouer de la musique ou avec son micro-ordinateur... Pour ce qui est de soutenir son moral, vous avez la possibilité de lui donner un coup de téléphone (car il adore discuter...) ou même de le faire asseoir dans son fauteuil pour lui donner une caresse (Eh oui, notre Little Computer Person est très câlin...)...

Ce logiciel est d'un genre très particulier (tellement particulier d'ailleurs, que je ne lui ai pas trouvé de qualificatif...). Par contre, ce qui est certain, c'est que vous êtes assuré de passer de longues heures avec ce charmant compagnon. Vous pouvez tout lui demander, il essaiera de vous satisfaire dans la mesure de ses possibilités et suivant son humeur du moment (qui peut aller de chagrine à parfaitement sereine).

ETHNOS





CHIP
Stratégie

Depuis maintenant plusieurs générations, le château du Haut-Ergath sert de refuge à la dynastie des chanceliers Tsakalans. En effet, cette civilisation a été sauvagement chassée par les Vardes et les Amstrides ! Ce soir, une atmosphère très inquiétante *plane* sournoisement dans le château. Il faut bien reconnaître que toutes les conditions sont réunies : forte tempête, violent orage... sans compter la solitude dans laquelle vous vous trouvez, vous, le grand chancelier VIe du nom ! Tout ce contexte vous plonge dans une profonde méditation et c'est dans état (état pas possible, il faut le reconnaître !) que le Dieu Olmoth vous révèle que vous êtes l'Elu !... Et quelle est votre mission, que dis-je, votre devoir ? Tout simplement, vous devez reconstruire la force de l'ancienne Ethnie des Tsakalans en usant de tous vos pouvoirs... Mais attention, vous ne devez pas agir avec une âme de destructeur envers le clan des Amstrides, car, en effet, votre but est de créer une seule et unique fédération entre votre clan et celui des Amstrides. Enfin, outre vos petits pouvoirs qui malgré tout restent à l'échelle humaine, vous pouvez également espérer être dans le secret des Dieux ce qui, il faut le reconnaître, représente une aide non négligeable !...



Pour parvenir à vos fins, vous devez commencer par développer votre économie, ce qui permettra de stimuler votre peuple et de stabiliser votre société. Pour cela, vous pouvez agir sur votre politique intérieure (économie, pouvoir, culture, armée...) et sur votre politique extérieure (guerre économique, idéologique, subversion, traités...). Tout votre problème réside dans le bon choix d'une action au bon moment (stratégie, quand tu nous tiens !).

Ethnos est un logiciel à proscrire pour tout adepte exclusif du maniement dément du joystick. Par contre, tous les autres trouveront un sujet intéressant avec un graphisme très attirant de par sa finesse et le choix des couleurs (pensez donc ! Toute une palette de dégradés de jaunes et orangés...).

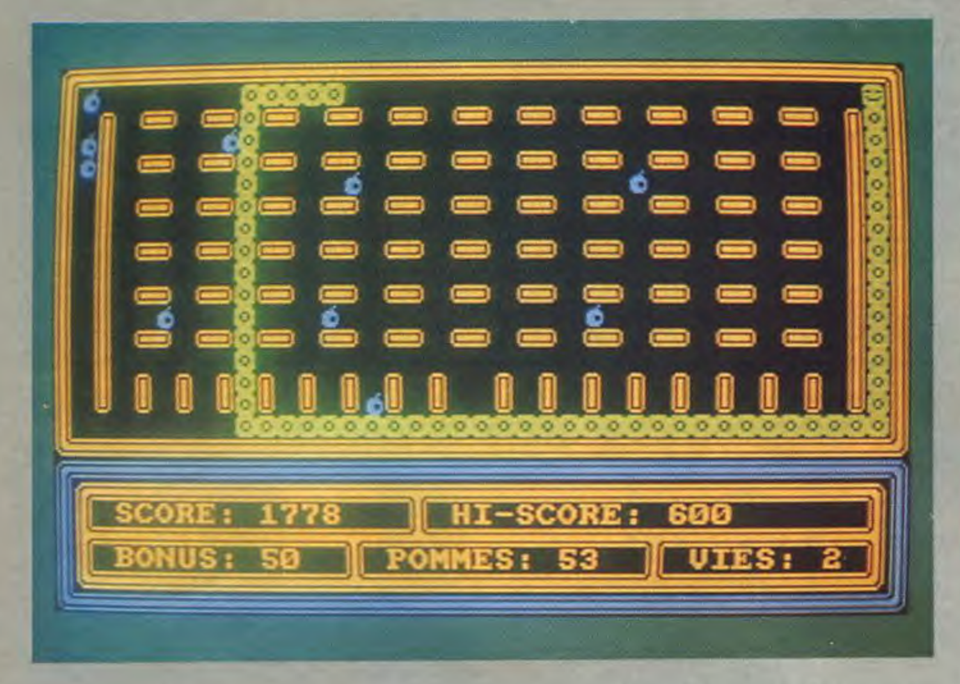


NIBBLER

BRUNO BOSSO



```
1 '****************************
2 '**  N I B B L E R         **
3 '**  (C) B. BOSSO          **
4 '**    PRESENTATION        **
5 '****************************
10 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0
20 DIM PAL(14):FOR I=0 TO 14:READ PAL(I)
:INK I+1,PAL(I):NEXT
30 DATA 12,15,16,24,25,26,3,4,5,6,7,8,17
,25,6
40 MODE 0:CLG 0:PAPER 0:PEN 5
50 ORIGIN 320,200
60 FOR J=0 TO 103:I=J*PI/52
70 MOVE COS(I)*150,SIN(I)*200:DRAW COS(I
)*320,SIN(I)*100,J MOD 13+1
80 NEXT
100 ORIGIN 192,176,192,448,224,176:CLG 1
4
110 MOVE 0,0:DRAW 0,48,15:DRAW 260,48:DR
AW 260,0:DRAW 0,0
120 MOVER 18,32:TAG#1:PRINT#1,"NIBBLER";
130 FOR k=1 TO 10:FOR J=1 TO 13:FOR I=1
TO 13
140 INK I,PAL((J+I)MOD 13):NEXT I,J,k
150 RUN"!nibbler1"
```



''Mets tes deux pieds en canard... c'est la chenille qui redémarre''... Cette chenille diabolique doit tout simplement se frayer un chemin dans un labyrinthe afin de croquer toutes les pommes des différents tableaux. Mais, attention ! Plus la chenille est gourmande, et plus elle s'allonge... Enfin, elle nę peut pas faire machine arrière !... Un dernier détail : lorsque vous rentrez votre prénom pour l'affichage des scores, faites-le en majuscules.



```
10  '*********************************
20  '****                         ****
30  '****      N I B B L E R      ****
40  '****                         ****
50  '****  SUR AMSTRAD CPC 464    ****
60  '****                         ****
70  '****     PAR BRUNO BOSSO     ****
80  '****                         ****
90  '****    COPYRIGHT  1985      ****
100 '****                         ****
110 '*********************************
120 :
130 :
140 SPEED KEY 1,1
150 ON ERROR GOTO 5570
160 ON BREAK GOSUB 5090
170 GOSUB 510:GOSUB 760
180 GOSUB 200
190 GOTO 4000
200 DIM HI(20),NM$(20)
210 FOR I=1 TO 20:HI(I)=0:NM$(I)="......
.":NEXT
220 RETURN
230 '*******************************
```




```
240 '** CALCUL & AFFICHAGE BONUS **
250 '******************************
260 BO=100-INT((TIME/300)-SEC)-DIFF*2
270 PEN 1:LOCATE 10,23:PRINT BO
280 IF BO<10 THEN SOUND 2,10,1,15,1,1
290 IF BO<0 THEN 3540
300 RETURN
310 '****************************
320 '****** INITIALISATIONS *****
330 '****************************
340 DIM DX%(4000),DY%(4000)
350 TA=1:CH=1:VIE=3:SC=0:PO=0
360 DEF FN EC2(X,Y)=TEST((16*X)-8,(25-Y)
*16+7)
370 DEF FN EC1(X,Y)=TEST((16*X)-9,(25-Y)
*16+9)
380 RESTORE 4370
390 NOMBRE=23:NO=NOMBRE
400 SYMBOL 255,126,255,231,219,219,231,2
55,126
410 AL=5
420 FI=100:DE=105
430 XQ=20:YQ=14
440 FOR I=1 TO 105
450 DX%(I)=14:DY%(I)=14
460 NEXT
470 XT=14:YT=14
480 XP=0:YP=0
490 INK 0,0:INK 4,8:INK 1,24:INK 2,14:IN
K 3,21
500 RETURN
510 '*******************************
520 '* REDEFINITION DES CARACTERES *
530 '*******************************
540 DATA 0,31,32,79,95,92,89,90
550 DATA 0,248,4,242,250,58,154,90
560 DATA 90,89,92,95,79,32,31,0
570 DATA 90,154,58,250,242,4,248,0
580 DATA 0,255,0,255,255,0,255,0
590 DATA 90,90,90,90,90,90,90,90
600 DATA 90,153,60,255,255,60,153,90
610 DATA 90,153,60,255,255,0,255,0
620 DATA 0,255,0,255,255,60,153,90
630 DATA 90,89,92,95,95,92,89,90
640 DATA 90,154,58,250,250,58,154,90
650 DATA 0,252,2,250,250,2,252,0
660 DATA 0,63,64,95,95,64,63,0
670 DATA 0,60,66,90,90,90,90,90
680 DATA 90,90,90,90,90,66,60,0
690 DATA 2,4,30,63,57,57,63,30
700 SYMBOL AFTER 96
710 FOR I=1 TO 16
720 READ A,B,C,D,E,F,G,H
730 SYMBOL 96+I,A,B,C,D,E,F,G,H
740 NEXT I
750 RETURN
760 '******************************
770 '******  PRESENTATION  ******
780 '******************************
790 MODE 1
800 LOCATE 1,25
810 PEN 1
820 PRINT " ab  n  g  aeeb   aeeb   n
aeel  aeeb";
830 CALL &BD19:SOUND 2,300,1,15
840 PRINT " ff  f     f  f   f  f   f
f     f  f";
850 CALL &BD19:SOUND 2,290,1,15
860 PRINT " fcb f  n  f  f    f  f   f
f     f  f";
870 CALL &BD19:SOUND 2,280,1,15
880 PRINT " f f f  f  jeehb  jeehb  f
jel   jeid";
890 CALL &BD19:SOUND 2,270,1,15
900 PRINT " f cbf  f  f   f  f   f  f
f     f cb":
910 CALL &BD19:SOUND 2,260,1,15
920 PRINT " f  ff  f  f   f  f   f  f
f     f  f":
930 CALL &BD19:SOUND 2,250,1,15
940 PRINT " o  cd  o  ceeeo  ceeed  cel
ceel  o  o":
950 CALL &BD19:SOUND 2,240,1,15
960 PRINT " meeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeel":
970 CALL &BD19:SOUND 2,230,1,15
980 PRINT
990 FOR I=1 TO 10:PRINT "            ":CHR
$(164)+" 1985  BRUNO BOSSO ":CALL &BD19:
SOUND 2,220-I*10,1,15:NEXT
1000 GOSUB 310
1010 FOR I=1 TO 25:FOR D=1 TO 10:NEXT:LO
CATE 1,1:PRINT CHR$(11):CALL &BD19:SOUND
 2,200+I*10,1,15,1:NEXT
1020 RETURN
1030 '*****************************
1040 '*******   TABLEAU 1   *******
1050 '*****************************
1060 MODE 1
1070 INK 1,0:PEN 1
1080 BORDER 24,10
1090 PRINT "aeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeeb":
1100 PRINT "f
          f":
1110 PRINT "f n  n  g  aeb   aeb  n   ae
el  aeeb   f":
1120 PRINT "f jb f      f f   f f  f   f
    f  f   f":
1130 PRINT "f fcbf  n  jehb  jehb f   je
l   jeid   f":
1140 PRINT "f f ck  f  f  f  f  f f   f
    f cb   f":
1150 PRINT "f o  o  o  ceed  ceed cel ce
el  o  o   f":
1160 PRINT "f
          f":
1170 PRINT "f meeieeeieeeieeeieeeeieeeie
eeieeeieel f":
1180 PRINT "f    o   f   f   f    f   f
  f   f    f":
1190 PRINT "f ml    n o n o n o ml o n o
n o n o ml f":
1200 PRINT "f    n f   f   f         f
f   f      f":
```

```
1210 PRINT "f meek f meheeehl meeeeehel
ceeeheeeel f";
1220 PRINT "f     f f
          f";
1230 PRINT "f al o cl aeeeeb n aeeeeeb n
 aeeb aeeeek";
1240 PRINT "f o        ceeeed o ceeeeed o
 ceed f    f";
1250 PRINT "f   aeeeb
     f    f";
1260 PRINT "ceeeheeeheeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeheeeed";
1270 GOSUB 3150:INK 1,24:BORDER 10
1280 ENV 2,50,-1,10
1290 RESTORE 1330:FOR I=1 TO NOMBRE
1300 PEN 2:READ A,B:LOCATE B,A:PRINT "p"
;
1310 SOUND 1,0,0.5,15,2,0,12:FOR KKK=1 T
O 20:NEXT
1320 NEXT:RETURN
1330 DATA 2,2,2,28,4,9,4,15,6,10,6,22,14
,15,12,30,14,36,14,2,11,13,10,37,14,37,1
0,20,12,20,13,28,2,2,2,5,10,2,10,8,10,15
,12,37,4,32,17,27,2,28
1340 '*******************************
1350 '*********  TABLEAU 2  **********
1360 '*******************************
1370 MODE 1:INK 1,0:PEN 1:BORDER 24,10
1380 PRINT "aeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeeb";
1390 PRINT "f
          f";
1400 PRINT "f n ml ml ml ml ml ml ml ml
ml ml ml n f";
1410 PRINT "f f
        f f";
1420 PRINT "f f ml ml ml ml ml ml ml ml
ml ml ml f f";
1430 PRINT "f f
        f f";
1440 PRINT "f f ml ml ml ml ml ml ml ml
ml ml ml f f";
1450 PRINT "f f
        f f";
1460 PRINT "f f ml ml ml ml ml ml ml ml
ml ml ml f f";
1470 PRINT "f f
        f f";
1480 PRINT "f f ml ml ml ml ml ml ml ml
ml ml ml f f";
1490 PRINT "f f
        f f";
1500 PRINT "f f ml ml ml ml ml ml ml ml
ml ml ml f f";
1510 PRINT "f f
        f f";
1520 PRINT "f f n n n n n n n n  n n n n
 n n n n f f";
1530 PRINT "f o o o o o o o o o  o o o o
 o o o o o f";
1540 PRINT "f
          f";
1550 PRINT "ceeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeed";
1560 GOSUB 3150:INK 1,24:BORDER 10:RESTO
RE 1600
1570 FOR I=1 TO NOMBRE:PEN 2
1580 READ A,B:LOCATE A,B:PRINT "p";:SOUN
D 1,0,0.5,15,1,1,5:NEXT
1590 RETURN
1600 DATA 2,2,2,5,10,2,10,8,10,14,26,12,
37,4,32,17,27,2,28,6,10,15,6,12,16,16,39
,6,39,10, 2,2,2,4,9,4,15,6,10,6,22,14,14
,12,30,14,36,14,2,11,13,10,37,14,37,10,2
0,12,20,13,28,2,2,2,5,10,2,10,8,10,15,12
,37,4,32,17,27,2,28
1610 '*******************************
1620 '*********  TABLEAU 3 ***********
1630 '*******************************
1640 MODE 1
1650 INK 1,0:PEN 1
1660 BORDER 24,10
1670 PRINT "aeeeeeeeieeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeieeeeeeeb";
1680 PRINT "f        f
  f        f";
1690 PRINT "f aeeeb o aeeeieeeb aeeeieee
eb o aeeeb f";
1700 PRINT "f f   f   o   f   o o   f
 o   f   f f";
1710 PRINT "f o n o n   n o n    n o ab
  n o n o f";
1720 PRINT "f   f   f n f   f n n f   ff
 n f   f   f";
1730 PRINT "f n f n f f jeeek f f f n ff
 f f n f n f";
1740 PRINT "f f f f f f f   f f f f f ff
 f f f f f f";
1750 PRINT "f o f o f o o n f o o f f ff
 o f o f o f";
1760 PRINT "f   f   f     f o    o f cd
  o   o   f";
1770 PRINT "f med megeeel f   mel   o
 n   n   n f";
1780 PRINT "f       f     f n     n   ae
ed med med f";
1790 PRINT "f meb n f aeeed o aeb o med
          f";
1800 PRINT "f   o f f f        ced
aeeeeeeeeb f";
1810 PRINT "f n   f f f aeeeb      aeeeb
f          f f";
1820 PRINT "f o n o o o o   o aeb o   o
o aeeeeb o f";
1830 PRINT "f   f          n   f f   n
 f     f   f";
1840 PRINT "ceeeheeeeeeeeeheeeheheeeheee
eeheeeeheeed";
1850 GOSUB 3150:INK 1,24:BORDER 10
1860 PEN 2
1870 RESTORE 1920:FOR I=1 TO NOMBRE
1880 READ A,B:LOCATE A,B:PRINT "p";
1890 SOUND 1,234,1,15,1,2,1
1900 NEXT I
1910 RETURN
1920 DATA 2,2,39,2,17,2,23,2,6,10,20,12,
20,9,10,12,8,12,35,15,26,9,2,2,28,4,9,4,
15,6,10,6,22,14,14,12,30,10,36,13,2,11,1
3,10,37,13,37,10,20
1930 '*****************************
1940 '********  TABLEAU 4 **********
1950 '*****************************
1960 MODE 1:BORDER 24,10
1970 INK 1,0:PEN 1
1980 PRINT "aeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeeb";
1990 PRINT "f
          f";
2000 PRINT "f aeeeeeeeeeeeeeel  meeeeee
eeeeeeeeeb f";
2010 PRINT "f f
       f f";
2020 PRINT "f f aeeeeeeeeeeeeel  meeeeee
eeeeeeeb f f";
2030 PRINT "f f f
      f f f";
2040 PRINT "f f f aeeeeeeeeeeel  meeeeee
eeeeeb f f f";
2050 PRINT "f o o o
      o o o f";
2060 PRINT "f
          f";
2070 PRINT "f n n n
     n n n f";
2080 PRINT "f f f ceeeeeeeeeeel  meeeeee
eeeeed f f f";
2090 PRINT "f f f
      f f f";
2100 PRINT "f f ceeeeeeeeeeeeel  meeeeee
eeeeeeed f f";
2110 PRINT "f f
       f f";
2120 PRINT "f ceeeeeeeeeeeeeel  meeeeee
eeeeeeeeed f";
2130 PRINT "f
          f";
2140 PRINT "jiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiiiik";
2150 PRINT "chhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
hhhhhhhhhhhd";
2160 GOSUB 3150:INK 1,24:RESTORE 2230:BO
```

```
RDER 10
2170 PEN 2
2180 FOR I=1 TO NOMBRE
2190 READ A,B:LOCATE A,B:PRINT "p";
2200 SOUND 1,234,1,15,1,2,1
2210 NEXT I
2220 RETURN
2230 DATA 2,2,39,2,17,2,23,2,6,10,20,12,
20,9,10,12,8,12,35,16,26,9,2,2,28,4,9,4,
15,6,10,6,22,14,14,12,30,10,36,9,2,11,13
,10,37,14,37,12,20
2240 '*********************************
2250 '******** TABLEAU 5 ************
2260 '*********************************
2270 MODE 1:INK 1,0:PEN 1:BORDER 24,10
2280 PRINT "aeeeeeieeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeieeeeeb";
2290 PRINT "f      f
     f     f";
2300 PRINT "f aeb f aeeeeeeeb      aeeee
eeeb f aeb f";
2310 PRINT "f f f f jeeeeeeek aeeb jeeee
eeek f f f f";
2320 PRINT "f ced o f       f f  f f
   f o ced f";
2330 PRINT "f        f        f f  f f
  f       f";
2340 PRINT "jl ml   f ab ab o ciid o ab
ab f   ml mk";
2350 PRINT "f      med cd cd    cd    cd
cd cel     f";
2360 PRINT "f aeb           ab    ab
       aeb f";
2370 PRINT "f ced meeeeeeeeehheeeehheeee
eeeeel ced f";
2380 PRINT "f
           f";
2390 PRINT "f ab ab ab ab ab n    n ab a
b ab ab ab f";
2400 PRINT "f cd cd cd cd cd f    f cd c
d cd cd cd f";
2410 PRINT "f                 f    f
           f";
2420 PRINT "f ab ab ab ab ab jb  ak ab a
b ab ab ab f";
2430 PRINT "f cd cd cd cd cd cd  cd cd c
d cd cd cd f";
2440 PRINT "f
           f";
2450 PRINT "ceeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeed";
2460 GOSUB 3150:INK 1,24:RESTORE 2530:BO
RDER 10
2470 PEN 2
2480 FOR I=1 TO NOMBRE
2490 READ A,B:LOCATE A,B:PRINT "p";
2500 SOUND 1,234,1,15,1,2,1
2510 NEXT I
2520 RETURN
2530 DATA 2,2,39,2,17,2,23,2,6,10,20,11,
20,9,10,11,8,11,35,17,26,9,2,2,28,2,9,2,
15,6,10,6,22,14,14,12,30,9,36,8,2,11,13,
9,37,14,37,12,20
2540 '*********************************
2550 '******** TABLEAU 6 ************
2560 '*********************************
2570 MODE 1:INK 1,0:PEN 1:BORDER 24,10
2580 PRINT "aeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeeb";
2590 PRINT "f
           f";
2600 PRINT "f aiiib aiiiiib aiiiiiib aii
iiib aiiib f";
2610 PRINT "f jgggk jggggggk chhhhhhd jgg
gggk jgggk f";
2620 PRINT "f chhhd chhhhhd           chh
hhhd chhhd f";
2630 PRINT "f                 ab ab ab
           f";
2640 PRINT "f aiiiiiiiiiib jk jk jk aii
iiiiiiiib f";
2650 PRINT "f chhhhhhhhhhhd jk jk jk chh
hhhhhhhhd f";
2660 PRINT "f                 cd cd cd
           f";
2670 PRINT "f aiiib aiiiiib           aii
iiib aiiib f";
2680 PRINT "f jgggk jggggggk aiiiiiib jgg
gggk jgggk f";
2690 PRINT "f chhhd chhhhhd chhhhhhd chh
hhhd chhhd f";
2700 PRINT "f
           f";
2710 PRINT "f aiiiiiiiiib meiiiiiiiel a
iiiiiiiib f";
2720 PRINT "f jgggggggggk   jgggggggk   j
gggggggggk f";
2730 PRINT "f chhhhhhhhhhel chhhhhhd meh
hhhhhhhhhd f";
2740 PRINT "f
           f";
2750 PRINT "ceeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeed";
2760 GOSUB 3150:INK 1,24:RESTORE 2830:BO
RDER 10
2770 PEN 2
2780 FOR I=1 TO 24
2790 READ A,B:LOCATE A,B:PRINT "p";
2800 SOUND 1,234,1,15,1,2,1
2810 NEXT I
2820 RETURN
2830 DATA 2,2,39,2,17,2,23,2,5,9,20,10,2
0,10,16,10,8,10,35,17,25,10,2,2,28,17,9,
2,15,6,10,17,22,13,16,12,30,6,36,9,2,11,
13,9,39,14,33,12,20
2840 '******************************
2850 '**** BOUCLE PRINCIPALE *****
2860 '******************************
2870 INK 3,21
2880 ENT 1,24,9,4
2890 IF TA>6 THEN TA=1:DIFF=DIFF+1
2900 ON TA GOSUB 1030,1340,1610,1930,224
0,2540,2560
2910 SEC=TIME/300:AX=0:AY=0
2920 PEN 3:LOCATE XT,YT:PRINT CHR$(224);
:GOSUB 260
2925 ===================================
===========
2930 IF CH=1 THEN 3850 ELSE 3940
2940 IF TEM=30 THEN GOSUB 260:TEM=0 ELSE
 TEM=TEM+1
2950 IF AX=0 AND AY=0 THEN 2930
2960
2970 TEO=FN EC1(XT+XP,YT+YP)
2980 IF TEO=0 THEN TEO=FN EC2(XT+XP,YT+Y
P)
2990 IF TEO=1 THEN XP=AX:YP=AY:GOSUB 312
0:IF TEO=1 OR (TEO=3 AND XT=XT+XP AND YT
=YT+YP) THEN AX=0:AY=0:GOTO 2930
3000 IF TEO=2 THEN GOSUB 3330
3010 IF TEO=3 THEN 3540
3020 XT=XT+XP:YT=YT+YP
3030 PEN 3:LOCATE XT,YT:PRINT CHR$(224):
3040 LOCATE XT-XP,YT-YP:PRINT CHR$(255)
3050 PEN 1
3060 DE=DE+1
3070 DX%(DE)=XT:DY%(DE)=YT
3080 FI=FI+1:XQ=DX%(FI)
3090 YQ=DY%(FI)
3100 LOCATE XQ,YQ:PRINT CHR$(32);
3110 GOTO 2930
3120 TEO=FN EC1(XT+XP,YT+YP)
3130 IF TEO=0 THEN TEO=FN EC2(XT+XP,YT+Y
P)
3140 RETURN
3150 '******************************
3160 '*** AFFICHAGE SCORE ETC.. ****
3170 '******************************
3180 INK 2,0:PEN 2
3190 PRINT "aeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeebf";:PEN 1
3200 PRINT "aeeeeeeeeeeeeeeeieeeeeeeeeee
eeeeeeeeeb";:PEN 2:PRINT "f";:PRINT "f";
3210 PEN 1
3220 PRINT "f SCORE:          f HI-SCORE:
        f";:PEN 2:PRINT "f";:PRINT"f";
3230 PEN 1
3240 PRINT "jeeeeeeeeeeeeieeheeeeeeeeeei
eeeeeeeeek";:PEN 2:PRINT "f";:PRINT"f";
3250 PEN 1
3260 PRINT "f BONUS:      f POMMES:     f
```

```
 VIES:   f";:PEN 2:PRINT "f";:PRINT"f";
3270 PEN 1
3280 PRINT "ceeeeeeeeeeeeheeeeeeeeeeeeeh
eeeeeeeeed";:PEN 2:PRINT "f";
3290 PRINT "ceeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeed";
3300 PEN 1:LOCATE 29,21:PRINT HI(1):LOCA
TE 36,23:PRINT VIE
3310 LOCATE 10,21:PRINT SC;:LOCATE 24,23
:PRINT PO;
3320 INK 2,14:RETURN
3330 '*********************
3340 '*** FIN DE TABLEAU ***
3350 '*********************
3360 PEN 1:SOUND 1,0,6,15,1,2,25
3370 FI=FI-5:SC=SC+10:PO=PO+1
3380 NO=NO-1:IF NO<2 THEN GOSUB 3410:GOS
UB 360:TA=TA+1:GOTO 2840
3390 LOCATE 10,21:PRINT SC;:LOCATE 24,23
:PRINT PO;
3400 RETURN
3410 LOCATE XT+XP,YT+YP:PRINT " ":SOUND
1,0,6,15,1,2,25
3420 FOR I=FI TO DE
3430 LOCATE DX%(I),DY%(I):PRINT CHR$(32)
;
3440 SC=SC+10:SOUND 1,I,1,15,2,2,1
3450 LOCATE 10,21:PRINT SC
3460 NEXT
3470 FOR I=BO TO 0 STEP-1
3480 SC=SC+2:SOUND 1,10+I,5,15,4,2,0
3490 LOCATE 10,21:PRINT SC
3500 LOCATE 11,23:PRINT USING "##";I
3510 NEXT
3520 SOUND 2,100,10,15,,1
3530 RETURN
3540 '****************************
3550 '******* VIE=VIE-1 **********
3560 '****************************
3570 VIE=VIE-1:LOCATE 36,23:PRINT VIE
3580 SOUND 2,1000,60,15,1,2,5
3590 FOR D=1 TO 100:NEXT
3600 IF VIE<1 THEN 3620
3610 GOSUB 390:GOTO 2840
3620 '****************************
3630 '***** FIN DE PARTIE ******
3640 '****************************
3650 INK 3,24,10:PEN 3
3660 LOCATE 13,12:PRINT CHR$(24)+"G A M
E  O V E R"+CHR$(24)
3670 PEN 1
3680 FOR I=1 TO 2000:NEXT
3690 FOR I=1 TO 16
3700  IF SC>HI(I) THEN 3720
3710 NEXT
3720 FOR J=16 TO I STEP-1
3730 HI(J+1)=HI(J):NM$(J+1)=NM$(J)
3740 NEXT
3750 HI(I)=SC:SPEED KEY 10,3
3760 MODE 1:PRINT:PRINT:PRINT " BRAVO, V
OUS ETES CLASSE DANS LE TOP 16"
3770 PRINT:PRINT "    ENTREZ VOTRE NOM:"
;
3780 IF CH=1 THEN WHILE INKEY$<>"":WEND
3790 LINE INPUT G$
3800 NM$(I)=LEFT$(G$,6):GOSUB 5460
3810 GOSUB 350:SPEED KEY 1,1:GOTO 4000
3820 '*****************************
3830 '******* TEST JOYSTICK *******
3840 '*****************************
3850 RA=JOY(0)
3860 IF RA<>1 AND RA<>2 AND RA<>4 AND RA
<>8 THEN 2940
3870 AX=XP:AY=YP:XP=0:YP=0
3880 XP=-(RA=8)+(RA=4)
3890 YP=-(RA=2)+(RA=1)
3900 GOTO 2940
3910 '***************************
3920 '***** TEST CLAVIER ********
3930 '***************************
3940 A$=INKEY$
3950 IF A$<>DA$ AND A$<>BA$ AND A$<>GA$
AND A$<>HA$ THEN 2940
3960 AX=XP:AY=YP:XP=0:YP=0
3970 XP=(A$=GA$)-(A$=DA$)
3980 YP=(A$=HA$)-(A$=BA$)
3990 GOTO 2940
4000 '***************************
4010 '******** MENU ***********
4020 '***************************
4030 MODE 1:SPEED INK 5,5:SPEED KEY 10,3
:RESTORE 4370
4040 INK 1,0::PRINT:PRINT:INK 3,10,24
4050 PRINT:PEN 3:PRINT "             N I
 B B L E R":PEN 1
4060 PRINT
4070 PRINT "                 MENU"
4080 PRINT
4090 PRINT "   1.....CHOIX CLAVIER OU JO
YSTICK"
4100 PRINT
4110 PRINT "   2.....REGLAGE DE LA DIFFI
CULTE"
4120 PRINT
4130 PRINT "   3.....SORTIE PROGRAMME"
4140 PRINT
4150 PRINT "   4.....INSTRUCTIONS"
4160 PRINT
4170 PRINT "   5.....MEILLEURS SCORES"
4180 PRINT
4190 PRINT "   6.....JEU"
4200 PRINT:PRINT:PRINT "        "+CHR$
(24)+"VOTRE CHOIX"+CHR$(24)"
4210 INK 1,24:GOSUB 4300:COUL=COUL+1:IF
COUL>26 THEN COUL=1
4220 INK 3,COUL
4230 IF INKEY(64)=0 THEN GOSUB 4380:GOTO
 4000
4240 IF INKEY(65)=0 THEN GOSUB 4860:GOTO
 4000
4250 IF INKEY(57)=0 THEN GOTO 5090
4260 IF INKEY(56)=0 THEN GOSUB 5160:GOTO
 4000
4270 IF INKEY(49)=0 THEN GOSUB 5430:GOTO
 4000
4280 IF INKEY(48)=0 THEN SPEED KEY 1,1:G
OTO 2840
4290 GOTO 4210
4300 '*****************************
4310 '** MUSIQUE ATTENTE CLAVIER ***
4320 '*****************************
4330 READ B
4340 IF B=-1 THEN RESTORE 4370:GOTO 4330
4350 SOUND 2,B,20,15:SOUND 1,B+1,20,15:S
OUND 4,B+2,20,15
4360 RETURN
4370 DATA 190,175,169,159,190,179,169,15
9,95,95,106,0,106,95,95,106,119,127,119,
127,142,106,127,159,190,179,169,159,190,
179,169,159,95,95,106,119,159,190,159,15
0,239,142,179,213,179,213,253,239,-1
4380 '*****************************
4390 '** CHOIX CLAVIER OU JOYSTICK **
4400 '*******************************
4410 MODE 1:INK 3,10,24
4420 BORDER 10
4430 PEN 1
4440 PRINT:PRINT
4450 PEN 3:PRINT "             N I B B L
 E R"
4460 PEN 1
4470 PRINT
4480 PRINT "     CHOIX CLAVIER OU JOYST
ICK"
4490 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
4500 PRINT "          1......CLAVIER ":PR
INT
4510 PRINT "          2......JOYSTICK":PR
INT
4520 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT
4530 PRINT "             "+CHR$(24)+"VOT
RE CHOIX"+CHR$(24)
4540 R$=""
4550 GOSUB 4300
4560 IF INKEY(64)=0 THEN 4590
4570 IF INKEY(65)=0 THEN CH=1:LOCATE 10,
23:PRINT"OK  POUR LE JOYSTICK.":FOR I=1
TO 1000:NEXT:GOTO 4000
4580 GOTO 4550
4590 '*****************************
```

```
4600 '***** CHOIX DES TOUCHES ******
4610 '******************************
4620 FOR I=1 TO 25:PRINT:NEXT
4630 MODE 1:WHILE INKEY$<>"":WEND
4640 PRINT:PRINT "                    N I B B L
 E R":PRINT:PRINT:PRINT
4650 INPUT "     TOUCHE DU HAUT ";HA$
4660 PRINT:
4670 INPUT "     TOUCHE DU BAS  ";BA$
4680 PRINT
4690 INPUT "     TOUCHE DE DROITE ";DA$
4700 PRINT
4710 INPUT "     TOUCHE DE GAUCHE ";GA$
4720 PRINT
4730 IF HA$=BA$ THEN 4820
4740 IF HA$=DA$ THEN 4820
4750 IF HA$=GA$ THEN 4820
4760 IF DA$=BA$ THEN 4820
4770 IF DA$=GA$ THEN 4820
4780 IF BA$=GA$ THEN 4820
4790 PRINT:PRINT:PRINT "  OK OK OK OK OK
 OK OK OK OK OK OK OK "
4800 FOR I=1 TO 200:SOUND 1,1,1,15,4,1,0
:SOUND 2,200-I,1,15,4,1,0:NEXT
4810 CH=2:RETURN
4820 FOR I=1 TO 20:SOUND 1,100,12,15,1,1
,10
4830 PEN 2:PRINT "               ERREUR !!!!
":NEXT
4840 FOR I=1 TO 500:NEXT
4850 GOTO 4380
4860 '***************************
4870 '*** REGLAGE  DIFFICULTE ***
4880 '***************************
4890 MODE 1:PEN 3:INK 3,10,24
4900 PRINT:PRINT "                    N I B B L
 E R"
4910 INK 1,0:PEN 1
4920 PRINT:PRINT "  UTILISEZ LE JOYSTICK
 OU LE CLAVIER"
4930 PRINT "   APPUYEZ SUR 'ESPACE' OU
'FIRE'"
4940 PRINT "        QUAND VOUS AVEZ FINI
":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
4950 PRINT "        aeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eb"
4960 PRINT " -      f1                   2
0f"
4970 PRINT "        f
 f"
4980 PRINT "        f
 f"
4990 PRINT "        ceeeeeeeeeeeeeeeeeeee
ed"
5000 LOCATE 9,13:PRINT CHR$(207);:LOCATE
 9,14:PRINT CHR$(207);:INK 1,24
5010 A=JOY(0):A$=INKEY$
5020 IF A=0 THEN A$=INKEY$
5030 IF A$="" THEN 5010
5040 IF A$=DA$ OR A=8 THEN DIFF=DIFF+1:I
F DIFF>20 THEN DIFF=20 ELSE LOCATE 8+DIF
F,13:PRINT CHR$(207);:LOCATE 8+DIFF,14:P
RINT CHR$(207);
5050 IF A$=GA$ OR A=4 THEN DIFF=DIFF-1:I
F DIFF<1 THEN DIFF=1 ELSE LOCATE DIFF+9,
13:PRINT " ";:LOCATE DIFF+9,14:PRINT " "
;
5060 IF A$=" " OR A=16 THEN :FOR I=1 TO
1000:NEXT:GOTO 4000
5070 SOUND 1,DIFF*10,1,15,1,1,0
5080 GOTO 5010
5090 '***************************
5100 '*** SORTIE DU PROGRAMME ***
5110 '***************************
5120 MODE 1:PEN 1:INK 1,24:BORDER 10
5130 SYMBOL AFTER 96
5140 SPEED KEY 10,3
5150 END
5160 '**********************
5170 '**** INSTRUCTIONS ****
5180 '**********************
5190 MODE 1:INK 3,24,10
5200 ENT 4,127,3,2,30,0,1,127,-2,3
5210 PEN 3:  A$="aeeeeeeeeeeeeeb":GOSUB
5370:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(11)
5220 A$="  f"+CHR$(24)+"N I B B L E R"+C
HR$(24)+"f":GOSUB 5370:LOCATE 1,1:PRINT
CHR$(11)
5230 A$="ceeeeeeeeeeeeed":GOSUB 5370:PEN
 1
5240 A$="PARCOUREZ PLUS DE 6 TABLEAUX TO
US":GOSUB 5370
5250 A$="DIFFERENTS OU VOUS DEVREZ,POUR
PASSER":GOSUB 5370
5260 A$="DE L'UN A L'AUTRE, DEVORER TOUT
ES LES":GOSUB 5370
5270 A$="POMMES 'p'.
     ":GOSUB 5370
5280 a$="ATTENTION ! LE TEMPS EST LIMITE
":GOSUB 5370
5290 A$="ET VOTRE CORPS S'ALLONGE A VUE
D'OEIL.":GOSUB 5370
5300 A$="DE PLUS,IL NE FAUT EN AUCUN CAS
 QUE":GOSUB 5370
5310 A$="LA TETE DE NIBBLER '"+CHR$(224)
+"' NE TOUCHE":GOSUB 5370
5320 A$="UNE AUTRE PARTIE DE SON CORPS
"+CHR$(255)+"'.":GOSUB 5370
5330 a$="LE JOYSTICK EST FORTEMENT CONSE
ILLE.":GOSUB 5370
5340 A$=CHR$(24)+"APPUYEZ SUR 'ENTER' "+C
HR$(24):GOSUB 5370
5350 INK 3,10,24:WHILE INKEY(18)<>0:WEND
5360 GOTO 4000
5370
5380 LOCATE INT((42-LEN(A$))/2),25
5390 FOR i=1 TO LEN(A$)
5400 PRINT MID$(A$,i,1);:INK 3,INT(I/2)
5410 SOUND 7,1000-I*20,2,15:FOR t=1 TO 1
0:NEXT
5420 NEXT:IF A$=CHR$(24)+"APPUYEZ SUR 'E
NTER' "+CHR$(24) THEN RETURN ELSE PRINT:P
RINT:PRINT:RETURN
5430 '*************************
5440 '*** MEILLEURS SCORES ****
5450 '*************************
5460 MODE 1:WINDOW #1,10,30,5,20:INK 3,1
0,14
5470 PEN 3
5480 PRINT "                N I B B L E R":I
NK 1,0:PEN 1
5490 PRINT "meeeeeeeleeeeeeeeeeeeeeeeee
eeeieeeeeeel";
5500 PRINT "        f
   f"
5510 PRINT "        jeeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeek"
5520 FOR i=1 TO 16:INK 3,I:PRINT "
  f                  f":PRINT#1,USIN
G"###";I;:PRINT#1,"  "; USING"######";HI
(I);:PRINT #1," ";:PRINT#1, NM$(I):NEXT
5530 PRINT "        ceeeeeeeeeeeeeeeeeee
eeed"
5540 LOCATE 10,3:PRINT CHR$(24)+" APPUYE
Z SUR 'ENTER'  "+CHR$(24):INK 1,24:WHILE
 INKEY(18)<>0:COUL=COUL+1:IF COUL>26 THE
N COUL=1
5550 INK 3,COUL:FOR KKK=1 TO 10:NEXT KKK
:WEND
5560 SOUND 1,200,3,15,4,2,1:RETURN
5570 '***************************
5580 '**   TRAITEMENT ERREUR   **
5590 '***************************
5600 MODE 1:PEN 1:SPEED KEY 10,4
5610 BORDER 10:INK 1,24
5620 PRINT "ERREUR No";ERR;" EN LIGNE";E
RL
5630 END
5640 '*********************************
5650 'VOUS POUVEZ CHANGER LES COULEURS
5660 '          SACHANT QUE:
5670 '     INK 1=DECORS
5680 '     INK 2=POMMES
5690 '     INK 3=NIBBLER
5700 '*********************************
5710 :
5720 '****************************
5730 '****    SPEED WRITE 2   ****
5740 '****************************
5750 POKE &BBD1,0:POKE &BBD2,28:SAVE "NI
BBLER"
```

BOMB JACK II

UBI SOFT
Arcade



Après le vif succès remporté par Bomb Jack (il suffit, pour cela, de comptabiliser tous vos envois pour figurer dans la rubrique "Coin des as"...), il fallait bien qu'il y ait une suite.
Elle est enfin arrivée sur vos écrans et, en plus, ce nouveau logiciel va sans doute vous passionner autant que la première version.
Le principe de base reste le même ; malgré tout, le super héros Bomb Jack a subi quelques remaniements : cette fois, sa tactique est différente et il a un net avantage



par rapport à son ancêtre ; en effet, il est armé et toujours prêt... au combat ! Alors, méfiez-vous, cet individu est dangereux... Bien entendu, le but de ce jeu est de passer de décor en décor, en amassant dans chacun des lieux un trésor. Mais attention, il y a un ordre bien précis pour ramasser le trésor dans chaque tableau qui comporte dix éléments à prendre. Si vous en collectez au moins six au bon moment, vous bénéficiez d'un bonus ; par contre, si vous faites le maximum, alors vous avez le maximum, soit un bonus... et une nouvelle vie pour Bomb Jack !
Pour ce qui est des adversaires, Jack est maintenant équipé pour l'attaque ; malgré tout, prenez garde à son niveau d'énergie car, s'il est trop faible, Bomb Jack ne pourra pas aller au bout de son combat... Les fonds de décor sont toujours aussi beaux, l'action toujours aussi rapide et les couleurs éclatantes. Conclusion : à posséder sans aucun regret. De plus, pour ceux qui n'auraient pas la chance de posséder Bomb Jack, il est en cadeau sur la deuxième face de la disquette !
Maintenant, à vos marques, prêt, paaartez (je pense que je ne vais pas attendre longtemps avant d'ajouter ce titre dans le coin des records !)...

XEVIOUS

US GOLD
Arcade

"Agent X-38, vous avez été choisi parmi les héros des logiciels de jeu pour mener à bien la mission Xevious.
— Xevious ? mon général, ce nom me dit quelque chose.
— En effet, il s'agit de l'adaptation d'un jeu d'arcade très connu sur les ordinateurs de la gamme Amstrad.
— Je vois, mon général. Et quelle sera ma mission ?



— L'objectif est simple : détruire les ennemis extraterrestres de la planète Xevious.
— Encore tuer et piller, mon général, quand cela cessera-t-il ?
— Tant qu'il y aura des joysticks en libertés, personne ne sera en sécurité. Mais je vous connais bien, agent X-38, je sais que vous saurez affronter les dangers avec courage.
— Bien, mon général ! Quelles seront mes armes ?
— Vous allez entrer en possession d'un Solvalu, c'est le dernier cri en matière d'armes de guerre. Ce vaisseau est équipé d'un double faisceau laser et d'un lance-grenades avec viseur. Le tout fonctionne d'une simple pression sur le bouton du joystick : les rayons abattent tout ce qui vole (ou presque : les miroirs tourbillonnants sont invulnérables). Les grenades servent à endommager les installations à terre. D'autre part, il est possible de vous déplacer dans les quatre directions.
— Si je comprends bien, mon général, les ennemis se jettent sur moi ?
— Bien sûr, mais le sol se déplace en scrolling très bien fait : c'est ainsi que vous progresserez.
— Est-ce que le jeu occupe tout l'écran, mon général ?
— Pas du tout, une moitié d'écran sert à l'affichage des scores (entre autres).
— Et le graphisme ?
— Ah, le graphisme ! Il a fait la réputation du grand Xevious (celui du café de la



Paix). Bien évidemment, l'Amstrad n'a pas les moyens de donner plus de 400 couleurs simultanées, donc les graphismes sont juste corrects. Plus d'autres questions, agent X-38 ?
— Non, mon général.
— Alors, bonne chance mon garçon et rapportez nous le High-Score.
— A vos ordres, mon général !"



HITS ! VOL. 1

MICROPOOL
Compilation



REDHAWK :
C'est une aventure fantastique qui vous est présentée avec ce logiciel. En effet, Redhawk a un dédoublement de personnalité : ou il est Kevin Oliver, honnête citoyen ayant toutes les faiblesses humaines, ou il est Redhawk, surhomme capable de voler et de réaliser d'incroyables tours de force.
Proposé sous forme de bande dessinée (avec trois scènes à l'écran), ce jeu a l'avantage d'avoir un bon graphisme avec, de plus, un éditeur exemplaire. Seul petit inconvénient : vous devez utiliser exclusivement la langue de Shakespeare. (Banc d'essai Amstar n° 2).

STARION :
Meilleur élève de l'Ecole de l'Espace, vous STARION, êtes désigné pour une périlleuse mission à bord du premier vaisseau temporel du monde, j'ai nommé : le "Stardate".
Vous devez, en 9 étapes, remonter dans le temps, abattre toutes les créatures ennemies pour atteindre enfin l'événement Zéro. A ce moment, vous devenez la première "chose" qui existe et recevez le titre de créateur...
Jeu d'arcade mettant à rude épreuve votre habileté au combat et votre sens de l'orientation... Sur l'écran, vous trouvez, en plus de votre zone d'action, un tableau de bord avec de nombreux instruments et notamment deux scanners permettant une détection totale.

ROCK'N WRESTLE :
Avec ce logiciel, vous êtes catapulté sur un ring dans un combat sans merci pour devenir champion du monde de lutte...
Tous les coups sont permis ou presque... De plus, les différentes prises ont un réalisme hors du commun et on peut même utiliser les cordes du ring pour faire rebondir son adversaire... (Banc d'essai Amstar n° 1).

THE WAY
OF THE EXPLODING FIST :
Grâce à ce logiciel vraiment étonnant dans sa catégorie, vous pénétrez dans le domaine mystérieux qu'est celui de la pratique du karaté. Vous n'avez pas moins de 10 Dan à franchir pour devenir "Maître" et seize actions différentes sont à votre disposition.
Remarquable simulation de combat, la seule chose à regretter est le fond de scène qui reste le même quel que soit le niveau choisi... (Banc d'essai Amstar n° 1).

CITY SLICKER

HEWSON/UBI SOFT
Arcade





L'infâme Abru Cadabbra a encore frappé ; une bombe a été cachée dans Londres.
Votre mission consistera, si vous l'acceptez, à retrouver les morceaux épars du SDB (Système de Désamorçage de Bombes). Pour arriver au but, votre personnage nommé Slick (d'où le titre) dispose d'une réserve d'énergie, malheureusement celle-ci s'épuise vite : il vous faudra trouver des capsules de "PEP" pour améliorer votre santé. Surveillez attentivement cette caractéristique sinon vos capacités physiques iront en diminuant.

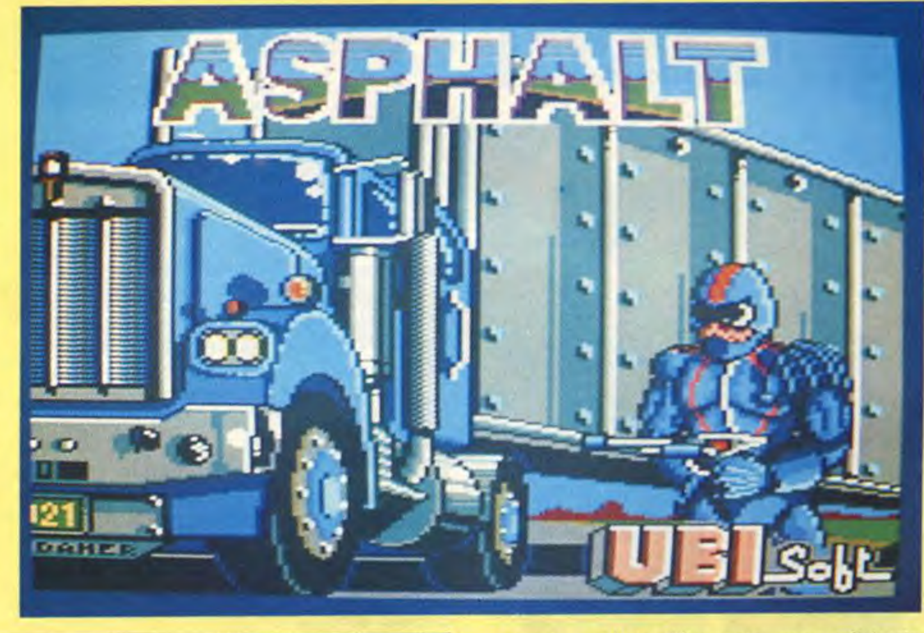


Autre handicap pour notre héros : le temps. Dans le bas de l'écran une horloge est affichée. Le jeu commence à 8 heures du matin. Vous avez jusqu'à minuit pour réussir.
Au cours de votre quête frénétique dans la capitale anglaise, vous rencontrerez plusieurs personnages. Certains seront très antipathiques (Abru Cadabbra particulièrement : il vous détruit dès qu'il y a contact) et d'autres vous aideront. Il est à noter que ces derniers sont manipulables comme des objets : il suffit de se positionner dessus et de valider par "feu" ou par "J" ; "K" ; "L" pour se les approprier. Le nombre d'objets ou de personnages capturés est indiqué dans la rubrique "Quantity". Près de celle-ci on trouve l'"Inventory" signalant l'ustensile actuellement disponible. Dernier indicateur du tableau de bord : la fenêtre "status" dans laquelle seront affichés les noms des lieux et des personnes que vous croiserez.
City Slicker est un jeu à tableaux multiples dans la lignée de Jet-Set Willy et de Manic Miner. Les graphismes sont toutefois plus fouillés et plus colorés. L'animation est assez réussie surtout dans la séquence finale (la bombe explose !). Je dois déjà vous quitter : j'entends les douze coups de minuit qui résonnent.

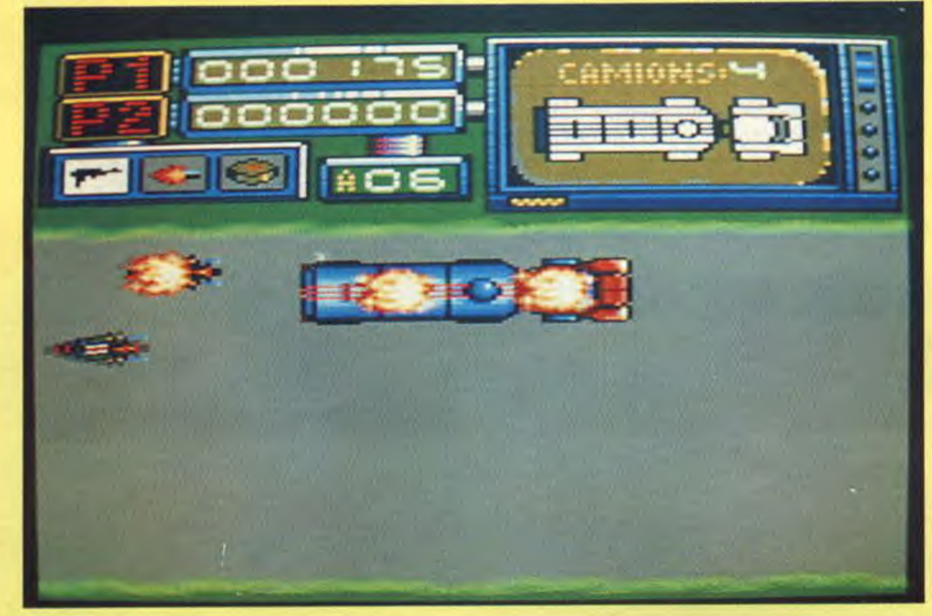


ASPHALT

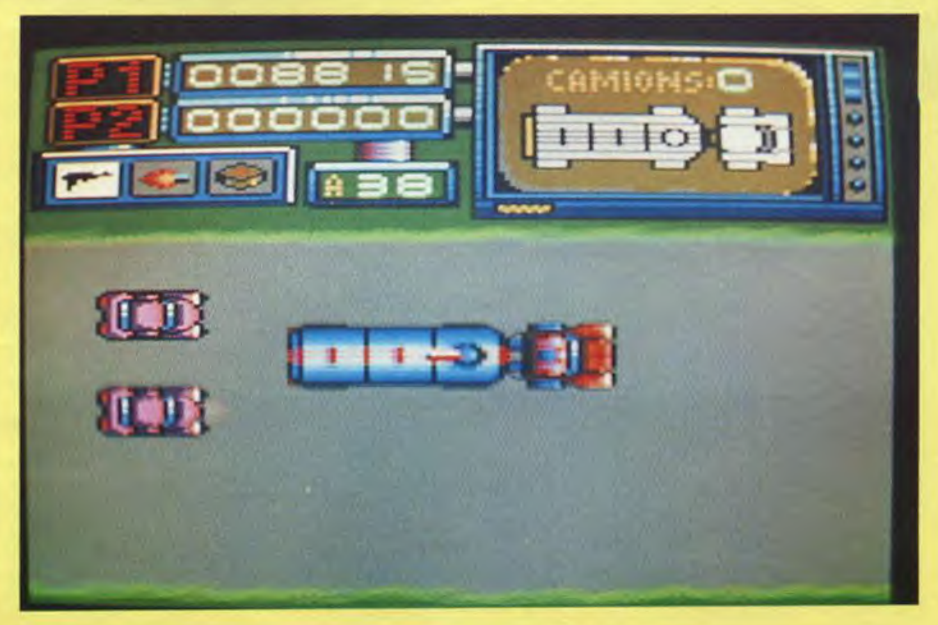
UBI SOFT
Arcade



Ça ne peut plus durer comme ça !!! Il faut absolument faire quelque chose... Nous n'allons pas nous laisser agoniser sans réagir... Notre gagne-pain est lié au bon cheminement de nos convois, d'une part et au respect des délais de livraison, d'autre part. Et, depuis que cette nouvelle loi est passée, certains secteurs des Etats-Unis sont proprement impraticables. Et pourquoi, s'il vous plait ? Tout simplement parce que cette loi de malheur autorise les véhicules à être équipés en armes. Résultat : avantage certain mis à profit immédiatement par des gangs de pillards.
Mais, aujourd'hui, il faut absolument que je fasse parvenir un chargement de bonbonnes de gaz à Détroit ; c'est ma dernière chance... avant la faillite. Pour cela, je dois emprunter l'autoroute 14 qui est précisément la voie par laquelle plus aucun convoi n'arrive à destination. Alors, il ne me reste plus qu'à équiper mon camion du mieux possible et... FONCER. Avant de partir, je fais un dernier contrôle de mon équipement : plaques de 30 mm, pneus renforcés, tourelle armée de M-16 (il faut ce qu'il faut !) et, pour terminer cet accoutrement romantique, lance-flammes et mines... A présent, l'heure est venue de prendre le départ : le moteur ronronne doucement et moi, je respire profondément (qui sait ? c'est peut-être la dernière fois).
Une fois sur l'autoroute, je n'attends pas longtemps avant d'avoir de la visite : ils commencent timidement avec des motos (d'abord 2 roues, les 4 roues seront pour plus tard...). Mon écran me permet de voir empirer l'état de mon camion au fur et à mesure que les attaques se multiplient. Suivant les points d'impacts, mon véhicule passe par toutes les couleurs (moi aussi d'ailleurs, mais ce ne sont pas les mêmes). Le point de non-retour sera le noir, le noir permettant le feu d'artifice complet et gigantesque, mais signifiant également l'échec de ma mission dite impossible...



Il ne vous reste plus qu'à devenir, vous aussi, as du volant et de l'auto-défense jusqu'à faire fondre l'asphalte de l'autoroute 14. Vous devez faire preuve de réflexes pour anéantir vos ennemis après avoir fait le bon choix (d'armes, bien sûr !). Le graphisme et les couleurs de ce logiciel sont réussis ; malgré tout, vous aurez peut-être un regret en ce qui concerne la vitesse de votre engin car, en effet, vous ne pouvez ni le faire accélérer ni le stopper. Enfin, cela crée une difficulté supplémentaire face à vos adversaires ! Dernier détail : vous avez la possibilité de lancer un défi à un copain pour savoir qui, de vous deux, parviendra au bout du voyage...





Sémaphore vous propose aussi le MULTIFACE DEUX, transfert et sauvegarde de tous vos programmes. Seulement 450 FF HT

Bon de commande Amstar n.6 à renvoyer chez Sémaphore, C.P. 32 - CH 1283 La Plaine (Suisse).

Nom . . . . Prénom . . . .
Adresse . . . .
Code postal . . . . . . Ville . . . .

Commandez par téléphone au 19 41 22 54 11 95 Lundi à vendredi

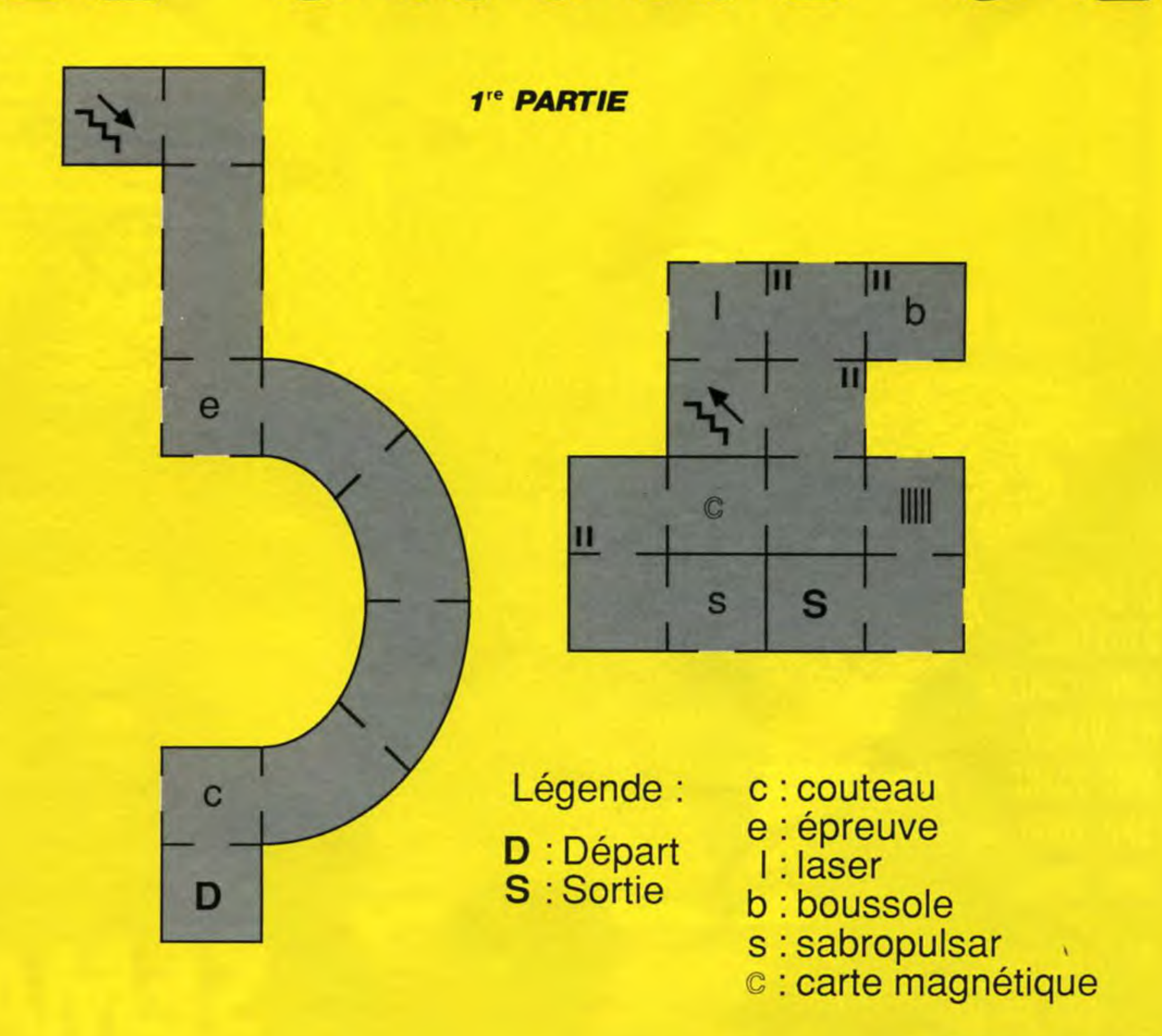
Envoyez-moi au plus vite: (offre valable jusqu'au 30.03.87)

. . . Scanner DART avec Logiciel d'exploitation . . . . 600 FF HT Port en recommandé . . . 20 FF
. . . Scanner DART et Crayon optique DART . . . . . . 790 FF HT
. . . Multiface Deux (464-664-6128) . . . . 450 FF HT TOTAL: . . . . FF.

Envoyez-moi ma commande en contre-remboursement (ajouter 25FF pour les frais). Je vous règle cette commande par Mandat postal International / Virement bancaire. Je vous autorise à débiter ma carte BLEUE VISA / EUROCARD dont le n. est . . . . validité . . . / . . . Signature . . . .

Revendeurs, contactez-nous !...

LE BAGNE DE

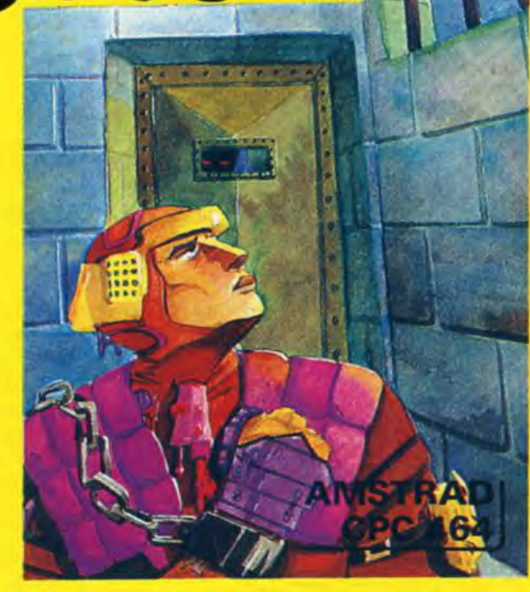


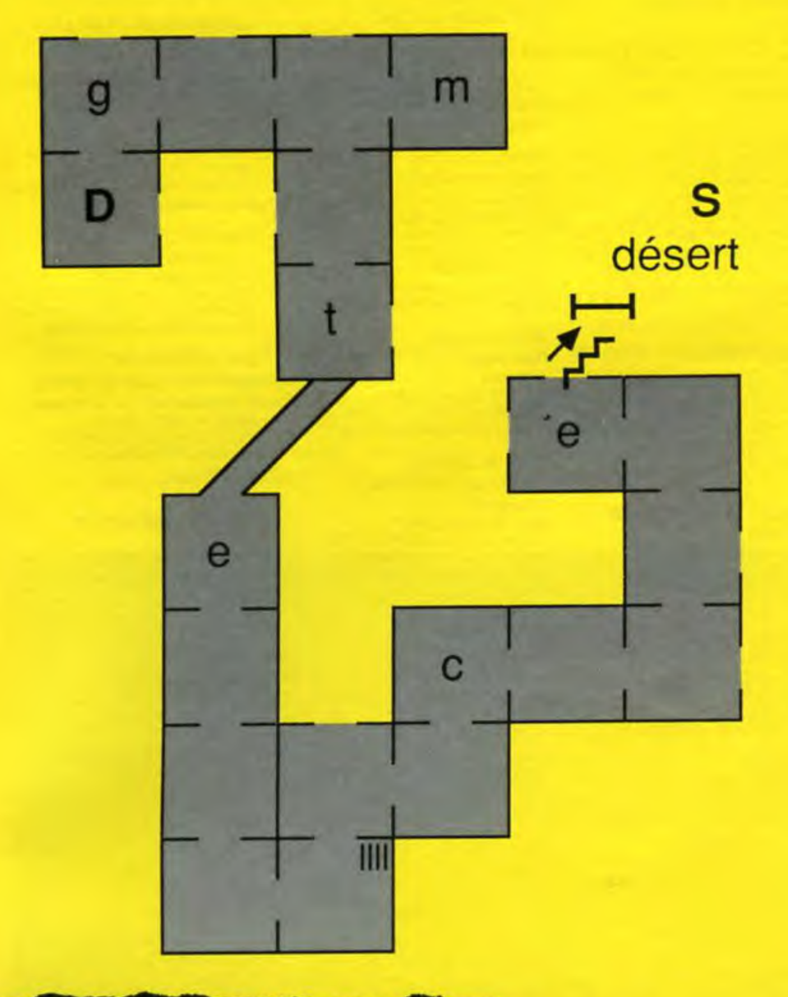
Solution 1ère partie :

CRIER-TUER-NORD-PRENDRE COUTEAU-EST-NORD-NORD-NORD-NORD-NORD-DEVISSER BOÎTE AVEC COUTEAU-COUPER FIL NOIR-NORD-NORD-NORD-OUEST-DESCENDRE-NORD-PRENDRE LASER-EST-EST-PRENDRE BOUSSOLE-OUEST-SUD-EST-EST-PRENDRE CLEF-NORD-OUEST-OUEST-PRENDRE SABROPULSAR-SUD-SUD-SUD-SUD-OUEST-EST-EST-EST (chargement seconde partie)...

NEPHARIA

2me PARTIE





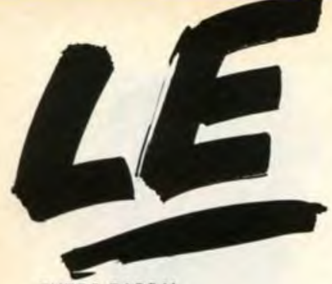
Légende :

D : Départ
S : Sortie

g : générateur
m : miroir
t : trappe
e : épreuve
c : carte magnétique

Solution 2ème partie :

NORD-PRENDRE GENERATEUR-EST-NORD-NORD-PRENDRE MIROIR-SUD-EST-NORD-NORD-MONTRER MIROIR AU MONSTRE-NORD-NORD-NORD-OUEST-OUVRIR PORTE-OUEST-EST-OUEST-PRENDRE CARTE-EST-CARTE-NORD-OUEST-NORD-OUEST-SABROPULSAR-EST-MONTER-OUVRIR PORTE-BOUSSOLE (suivez la flèche jusqu'au vaisseau)-MONTER (fin de l'aventure)...



coin du livre

TURBO PASCAL
Douglas Stivison
Réf. S01. 210 p., 148 F
Ce livre a été écrit afin d'aider les utilisateurs d'Amstrad à développer aussi rapidement que possible les programmes en Turbo Pascal.

Nouveau
L'ASSEMBLEUR SOUS CP/M
Anatole d'Ardancourt et Michel Laurent
Réf. S02, 200 p., 148 F
Cet ouvrage a pour but de familiariser le programmeur en assembleur avec ces utilitaires mis à sa disposition sous le système d'exploitation CP/M+.

Nouveau
MUSIQUE ET SON
Gérard Blanc et Philippe Destrebecq
Réf. S03, 160 p., 138 F
Ce livre décrit la mise en œuvre du synthétiseur musical de l'Amstrad.

Nouveau
JEUX D'AVENTURE
Franck Vivier et Jean-Luc Joude
Réf. S04, 224 p., 128 F
Ce livre se propose, au fil des chapitres, d'amener le lecteur à la résolution d'un problème complet, la programmation d'un jeu d'aventure.

GEREZ VOTRE PORTEFEUILLE BOURSIER
Jean-Claude Despoine et François Pierre
Réf. S05, 140 p., 28 F
Cet ouvrage aidera l'amateur à gérer plus efficacement son portefeuille de valeurs.

PROGRAMMEZ VOTRE TRAITEMENT DE TEXTE
Jean-Claude Despoine
Réf. S06, 140 p., 128 F
Le traitement de texte présenté dans cet ouvrage, pour l'essentiel en assembleur, est destiné à tous les possesseurs de CPC 464 (avec ou sans lecteur de disquettes), 664 et 6128.

PROGRAMMES D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
Daniel Lebigre
Réf. S07, 240 p., 148 F
Cet ouvrage permettra au lecteur d'aborder le monde fascinant de l'intelligence artificielle.

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
Thomas Lachand-Robert
Réf. S08, 240 p., 148 F
Cet ouvrage est destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine.

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR
Georges Fagot-Barraly
Réf. S09, 160 p., 98 F
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

JEUX EN ASSEMBLEUR
Eric Ravis
Réf. S10, 104 p., 78 F
Les 18 jeux présentés dans ce livre utilisent toutes les possibilités de votre micro-ordinateur.

STAMP DIFFUSION

LOCOSCRIPT
Bernard Le Dû
Réf. S11, 140 p., 110 F
Ce livre est une introduction et, par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de texte.

MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC
Claude Vivier et Yvon Jacob
Réf. S12, 148 p., 98 F
Ce livre étudie la manière dont sont stockés, dans la mémoire d'un micro-ordinateur, un programme Basic et ses variables associées.

JEUX DE REFLEXION
Georges Fagot-Barraly
Réf. S13. 200 p., 78 F
Cet ouvrage contient vingt programmes de jeux de réflexion écrits pour les ordinateurs Amstrad.

ASTROCALC
Gérard Blanc et Philippe Destrebecq
Réf. S14, 168 p., 148 F
Si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'érection d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, cet ouvrage vous comblera.

CREER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS
Jean-Claude Despoine
Réf. S15, 144 p., 128 F
Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes : pause de x secondes, intégration d'un programme machine, dessin d'un quadrilatère.

GAGNEZ AUX COURSES
Jean-Claude Despoine
Réf. S15, 112 p., 98 F
Ce livre se propose d'expliquer comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course d'une manière rationnelle et rapide.

CP/M PLUS
Anatole d'Hardancourt
Réf. S17, 208 p., 148 F
Après le succès des CPC 464 et CPC 664, utilisant la version 2.2 de CP/M, Amstrad présente ses deux nouvelles machines (CPC 6128 et PCW 8256) équipées de la version 3.0, encore appelée CP/M Plus.

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSDOS
Jean-Louis Greco et Michel Laurent
Réf. S18, 288 p., 128 F
Ce guide est un dictionnaire complet du Basic Amstrad disponible sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.

GRAPHISME EN TROIS DIMENSIONS
Thomas Lachand-Robert
Réf. S19, 240 p. 148 F
Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces, voire des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur.

ASTROLOGIE/ NUMEROLOGIE/ BIORYTHMES
Pierrick Bourgault
Réf. S20, 160 p., 108 F
Cet ouvrage se présente en quatre parties : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes.

CP/M 2.2
Anatole d'Hardancourt
Réf. S21, 248 p., 128 F
Avec l'Amstrad, le système CP/M disponible pour le première fois sur un ordinateur coûtant moins de cinq mille francs, ouvrant à celui-ci l'immense bibliothèque des programmes d'applications professionnelles.

GUIDE DU GRAPHISME
James Winford
Réf. S22, 208 p., 108 F
Cet ouvrage présente, à l'aide d'exemples de programmes en Basic, toutes les techniques indispensables pour permettre au lecteur de réaliser de façon simple et rapide ses programmes graphiques.

L'AMSTRAD EXPLORE
John Braga
Réf. S23, 192 p., 108 F
A ceux qui ont déjà acquis les rudiments du Basic, ce livre permettra d'approfondir leur connaissance de la programmation.

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
Georges Pagot-Barraly
Réf. S24, 208 p., 108 F
Tous les utilisateurs d'Amstrad qui veulent aller plus loin, après avoir maîtrisé les ressources du Basic, trouveront dans cet ouvrage les éléments nécessaires pour aborder la programmation en assembleur.

56 PROGRAMMES
Stanley R. Trost
Réf. S25, 160 p., 78 F
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels.

PREMIERS PROGRAMMES
Rodnay Zaks
Réf. S26, 248 p., 108 F
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure.

JEUX D'ACTION
Pierre Monsaut
Réf. S27, 96 p., 49 F
18 jeux d'action en Basic pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD
D.J. David
Réf. P01, 216 p., 115 F
Cet ouvrage apprend à programmer en Basic l'Amstrad CPC et à en utiliser les capacités graphiques et sonores. Ce livre s'adresse aux utilisateurs débutants de l'Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD
M. Charbit
Réf. P02, 256 p., 130 F
Tous les programmes de cet ouvrage, destiné au débutant qui veut se perfectionner.

BASIC AMSTRAD 1°) Méthodes pratiques
J. Boisgontier
Réf. P21, 208 p., 105 F
Destiné aux possesseurs d'Amstrad qui ont déjà pratiqué le langage Basic.

BASIC AMSTRAD 2°) Programmes et fichiers
J. Boisgontier
Réf. P22, 144 p., 95 F
Pour les utilisateurs initiés, une mine d'applications :
- des programmes graphiques,
- des programmes de gestion de fichiers,
- des jeux à exécution très rapide,
- des programmes éducatifs.

BASIC PLUS 80 ROUTINES SUR AMSTRAD
M. Martin
Réf. P23, 168 p., 100 F
L'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur la machine.

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC
D.-J. David
Réf. P03, 168 p., 120 F
Ce livre étudie la programmation en Basic des fichiers et des périphériques. Le lecteur doit déjà bien maîtriser les instructions de base du CPC.

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD
D. Brandais et F. Blanc
Réf. P04, 232 p., 135 F
Destiné aux possesseurs d'Amstrad 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce livre leur permettra de maîtriser ce langage très puissant. Une bonne connaissance d'un langage comme le Basic est nécessaire.

ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD
M. Henrot
Réf. P24, 192 p., 105 F
Pour lire cet ouvrage, il faut avoir une bonne pratique du langage Basic.

CP/M PLUS SUR AMSTRAD 6128 ET 8256
Y. Dargery
Réf. P25, 128 p., 100 F
L'utilisateur initié de l'Amstrad CPC trouvera ici tous les éléments qui lui permettront d'utiliser à fond les "plus" de CP/M 3.

RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD
D. Roy et J.-J. Weyer
Réf. P05, 368 p., 200 F
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80.

CLEFS POUR AMSTRAD CPC
Tome 1 - Système de base
D. Martin
Réf. P06, 224 p., 140 F
Un mémento indispensable au programmeur de CPC.

CLEFS POUR AMSTRAD CPC
Tome 2 - Système disque
D. Martin et P. Jadoup
Réf. P07, 232 p., 155 F
Consacré aux Amstrad CPC 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce mémento procure un accès rapide à l'ensemble des informations indispensables à l'utilisateur du système disque : commandes, points d'entrée des routines disque, blocs de contrôle...

LE LIVRE DE L'AMSTRAD
D. Martin et P. Jadoup
Réf. P08, 256 p., 120 F
Pour l'amateur initié qui veut en savoir plus.

102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD
J. Deconchat
Réf. P09, 248 p., 120 F
Ce livre, idéal pour le débutant, va, au fil de ses 102 programmes de jeux ,guider le lecteur dans l'exploration du Basic Amstrad.

SUPER JEUX AMSTRAD
J. F. Séhan
Réf. P10, 240 p., 120 F
Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur, déjà initié, qui veut maîtriser rapidement le Basic.

AMSTRAD EN FAMILLE
J. F. Séhas
Réf. P11, 240 p., 120 F
Une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines.

AMSTRAD A L'ECOLE
D. Vielsen et A. Garcia-Ampudia
Réf. P12, 232 p., 120 F
21 programmes d'enseignement assisté par ordinateur à recopier.

AMSTRAD EN MUSIQUE
D. Lemahieu
Réf. P13, 244 p., 165 F
Cet ouvrage va permettre à l'utilisateur, déjà initié au langage Basic, la traduction d'œuvres musicales sur Amstrad.

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD ET APPLE
P. Moigneau et X. de la Tuthaye
Réf. P14, 192 p., 180 F
Permet à l'amateur, déjà initié au Basic, l'exploration de toutes les ressources de la photo.

CLEFS POUR DBASE II ET III
M. Keller
Réf. P15, 464 p., 285 F
Cet outil de référence pour tout programmeur.

CLEFS POUR MULTIPLAN
Version 2.0
J.-L. Marx et A. Thibault
Réf. P16, 132 p., 105 F
Cet ouvrage de référence pour l'utilisateur de Multiplan.

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES SUR AMSTRAD
J.-F. Séhan
Réf. P17, 216 p., 140 F
Cet ouvrage, destiné aux amateurs initiés au Basic, propose un programme original de création de caractères graphiques.

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC
F. Pierat
Réf. P18, 304 p., 145 F
Cet ouvrage permet de programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad.

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR AMSTRAD CPC
G. Fouchard et J.-Y. Corre
Réf. P19, 128 p., 110 F
Un informaticien et un peintre se sont associés pour donner envie à l'amateur de se lancer dans la création d'images.

BON DE COMMANDE
A renvoyez avec votre règlement à **STAMP DIFFUSION**,
17, rue Russell 44000 NANTES

Frais de port en sus: 25 F
Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat.

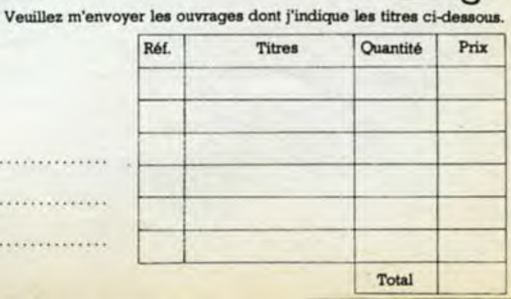
Nom .... Prénom ....

Adresse ....

.... Tél. ....

Signature.

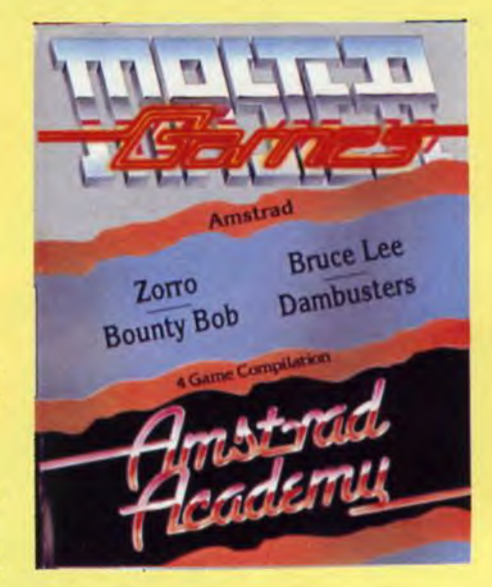
Veuillez m'envoyer les ouvrages dont j'indique les titres ci-dessous.



Réf.	Titres	Quantité	Prix
		Total	

AMSTRAD ACADEMY

U.S. GOLD
Compilation



ZORRO :
Revêtu de votre cape et de votre masque, vote mission est de retrouver et de libérer une belle senorita que le sergent Garcia a osé kidnapper et emmener dans son fort. C'est alors un véritable parcours du combattant qui commence pour vous sans compter les hommes de Garcia qui font tout ce qu'ils peuvent pour vous retarder... Une aventure-arcade rapide où vous devez passer et repasser dans tous les écrans pour trouver les objets "clés"... qui vous ouvriront les portes.

BRUCE LEE :
Une passionnante simulation de karaté où vous pouvez jouer seul ou vous mesurer contre un deuxième joueur. Les coups sont nets et précis, les actions rapides, les décors sont d'inspiration japonaises... de même que les adversaires à abattre. Le but du jeu est de combattre d'une part, mais aussi de prendre les lanternes disséminées dans les écrans d'autre part.

DAMBUSTERS :
En ce 16 mai 1943, l'escadron n° 617 du commandant Guy Gibson se prépare à réaliser la mission pour laquelle ils se préparent depuis des mois. Cette simulation de combat vous offre plusieurs niveaux : l'entraînement pour vous familiariser aux commandes, le statut de lieutenant ou celui de leader de l'escadron (pour les cracks !).

BOUNTY BOB :
Bounty Bob ou la passionnante aventure que l'on peut vivre dans la mine 2049. Il n'est pas évident de survivre dans ces souterrains d'autant plus qu'il y a 25 cavernes à découvrir et il faut parvenir à anéantir l'infâme Yukon Yohan. (Amusant jeu d'arcade...).



L'ARMURE SACREE D'ANTIRIAD

PALACE SOFTWARE
Arcade/Aventure



Longtemps, longtemps, longtemps après que la terre ait subi son effroyable chaos dû à la folie de l'homme, la vie avait recommencé, simple et paisible ; de l'hiver nucléaire était émergé une nouvelle race humaine dont les deux premiers principes étaient la puissance et l'audace.
La seule ombre au tableau était un volcan à propos duquel règnait une certaine superstition. Mais un jour, hélas, la superstition se révéla être une horrible réalité qui se solda par l'invasion d'une force utilisant des armes très sophistiquées et semant la panique parmi les habitants de la Terre. Cette curieuse force ne mit pas longtemps à devenir toute puissante.
Seulement, les anciens et les sages avaient une parade secrète. Mais, pour cela, il leur fallait un guerrier qui se distinguât de tous les autres... Et ce grand jour est arrivé car vous êtes là, enfin !

Votre mission est fondamentale et essentiellement vitale pour toute la race ; parmi les légendes qui ont survécu au cataclysme nucléaire se trouve celle de l'armure sacrée d'Antiriad. Puisque maintenant vous êtes là, le moment est venu de la rapporter du royaume des morts.
Pour cela, il va falloir que vous pénétriez dans une forêt remplie de créatures funestres ; une fois que vous aurez trouvé et pris possession de l'armure, il faudra découvrir tout son pouvoir magique et l'utiliser pour réduire les tyrans à néant...
Ce logiciel plein de mystère a une belle réalisation graphique ; l'écran comprend dans sa partie supérieure l'action effectuée et dans sa partie inférieure un tableau donnant toutes les indications d'énergie et de radiation d'Antiriad. Quant aux secrets de la magie de l'armure, soyez persuadé d'une chose : ils sont blindés !..





CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Aujourd'hui, on va se familiariser avec plusieurs domaines complètement différents, mais qui certainement vous intriguent depuis quelque temps. En effet, nous allons parler des KEY (ou touches de fonctions), du hasard (RND) et surtout de la programmation du joystick ! Avec, en final, un petit jeu avec le joystick pour couler le sous-marin fantôme...

LES TOUCHES POUR FAINEANTS

Vous devinez que je les aime beaucoup... Ce sont les touches du "pavé numérique" des AMSTRAD CPC. Normalement, elles écrivent des chiffres, mais il est facile de les programmer pour qu'elles écrivent d'un seul coup un mot long ou une phrase. Des choses longues à écrire, par exemple LOCATE, CHR$(,ou encore FOR I=1 T0 ; et dans ce dernier exemple cela fait onze caractères qui apparaissent à l'écran en n'ayant pressé qu'une seule touche ! Si on veut que ce soit la touche "8" (pourquoi pas celle-la ?), il faut programmer ainsi :

KEY 136,"FOR I=1 T0 "
et ENTER.

N'oubliez pas le blanc entre T0 et le " final ; il sera à l'écran derrière le curseur. A présent, tapez le 8 du pavé numérique et cette phrase apparaît à l'écran.

Mais qu'est-ce donc que ce 136 ? Pourquoi pas KEY 8 qui serait plus logique ? Ce 136 est le numéro de code de cette touche. Voici le plan-codes du pavé numérique :

135 136 137
132 133 134
129 130 131
128 138

ainsi le 4 c'est 132, le 3 c'est 131, le point c'est 138, etc. Impossible à retenir ? Alors, faites comme moi, recopiez ce plan sur un petit bout de papier et scotchez-le sur l'AMSTRAD (sur le magnéto du 464 ou sur le drive des 664 et 6128).

Ça c'est la théorie. En pratique, dès que vous allumez votre ordinateur pour programmer, vous lancez tout d'abord ce petit programme "KEYS" qui définit toutes les touches. Et après ce RUN "KEYS" vous allez voir un peu votre vitesse de frappe ! (Listing 1).

En recopiant ce listing, respectez-bien les espaces placés avant les guillemets de fin.

— Le +CHR$(34) fait écrire un guillemet à l'écran.

— L'effet de la touche 5 est utile en MODE 2 avec écran couleur (caractères plus nets).

— La touche 6 est "libre", prête à être reprogrammée, c'est-à-dire qu'elle écrit KEY 134 que vous complèterez par virgule, votre texte entre guillemets.

Attention ! Sauvegardez avant de l'essayer par RUN ! Car le NEW final efface le programme (mais les KEYS restent actives).

LE FONCTIONNEMENT DU JOYSTICK

Beaucoup pensent que le joystick ne fonctionne qu'avec les logiciels de jeux du commerce. Erreur ! Ça marche aussi avec le BASIC et tout aussi bien. Avant d'expliquer, je vous propose de taper le très court programme "JOYDEMO" du listing 2 et de l'essayer au joystick.

Observez la colonne de gauche : au repos zéro, vers le haut 1, vers le bas 2, à gauche 4, à droite 8, et FIRE tout seul 16 : 1,2,4,8 et 16 sont les nombres que provoquent chacun des cinq contacts électriques situés dans le socle du joystick. On connaît ce nombre par le mot BASIC JOY(0), voir ligne 30.

Si le manche actionne plusieurs contacts en même temps, JOY(0) renvoie la SOMME de ces contacts. Exemple en haut, à droite + FIRE donne 25, parce que 1+8+16=25.

En ligne 40, on complique un peu, non par plaisir mais parce que cela va nous être très pratique : on utilise la fonction BIN$ d'un nombre qui nous écrit ce nombre en numérotation binaire (des zéros et des 1). Ainsi PRINT BIN$(9) donne "1001", mais BIN$(9,8) donne "00001001", la même chose mais avec 8 chiffres (on dit plutôt sur 8 bits). Notre programme donne l'image binaire sur 5 bits, ce sera suffisant. Observez maintenant la colonne de droite à l'écran et manœuvrez le joystick.

Vous constatez que chacun des 5 contacts a sa propre colonne (il y apparaît un 1). De *droite à gauche* on a : haut, bas, gauche, droite et FIRE. Donc l'examen (par MID$, LEFT$ au RIGHT$) de cette "image binaire" nous dit quelle est la position du joystick. Exemple 10110 = FIRE + gauche + bas.

En ligne 60, si le bit de gauche est à un (= FIRE), on déclenche un bruit de mitrailleuse.

Nota : on ne parlera pas de JOY(1) qui lit l'état du joystick n° 2 ou du FIRE n° 2. Le mystère du joystick étant levé, passons à la pratique.

LE DESSIN PAR JOYSTICK

Le petit programme du listing 3 permet de gribouiller à l'écran un trait fin par le joystick ; idem l'option "crayon" des logiciels de DAO (= Dessin assisté par ordinateur). Essayez-le !

Au départ, on a un point clignotant au centre de l'écran. Avec la poignée, ce point se déplace. Il laissera sa trace (trait fin) si on appuie en même temps sur FIRE. Pour l'effacer, repasser exactement dessus sans faire FIRE (fonctionne en MODE 0, MODE 1 ou MODE 2).

La ligne 60 teste s'il faut déplacer le point à droite ou à gauche ; la ligne 70 teste s'il faut aller en haut ou en bas.

En ligne 90, on trace le point par PLOT. Il va clignoter si FIRE = 0.

Simple non ?

Le déplacement est lent (heureusement pour dessiner...) car l'écran fait 640 points de large sur 400 points de haut. A présent, remplaçons PLOT par LOCATE, donc en écran "texte" (listing 4). C'est beaucoup plus rapide à l'écran (trop même...) car il n'y a que 40 positions en large sur 25 en hauteur (en MODE 1).

Même technique que précédemment, mais il faut éviter que le curseur positionné par le manche sorte de l'écran, d'où les lignes 80 à 110.
Notre curseur sera un "x" clignotant, mais si on fait FIRE, cela marque des "0".
Respectez bien nos numéros de lignes et sauvegardez ce petit programme car, tout à l'heure, nous allons le compléter pour en faire un jeu de bataille navale. Avant cela, il nous faut parler du hasard.

LES NOMBRES AU HASARD

Essayez ceci :
FOR I=1 T015:PRINT RND:NEXT
La fonction RND renvoie un nombre quelconque toujours plus petit que 1, donc compris entre zéro et 0.99999999.
Si on voulait des nombres "aléatoires" (= au hasard) compris entre 0 et 50, on écrirait PRINT RND*50. En fait, on ne peut avoir 50,000 (= 50 × 1), tout au plus 49,99999.
Si on veut des nombres entiers (= non décimaux) compris entre 1 et 49 (pour faire son Loto), il suffirait de programmer :

```
10 FOR I=1 T07
20 PRINT INT(RND*49)+1
30 NEXT
```

Mais que vient faire cette présentation de RND en plein milieu de la fête du joystick ? Parce que je vais m'en servir pour que l'ordinateur place lui-même un sous-marin fantôme dans l'écran, à mon insu et jamais au même endroit bien sûr.

COULE... COULE...

Un sous-marin rouge est en plongée quelque part sous l'écran. Par le joystick, on arrose avec des bombes (bouton FIRE), elles laissent des "0" simulant des "trous dans l'eau". Si une bombe atteint le sous-marin, celui-ci apparaît sur l'écran dans un grand bruit d'explosion. En haut de l'écran, s'affiche le nombre de bombes que vous avez utilisées pour l'avoir. Cinq secondes plus tard, une autre partie recommence automatiquement.

Reprenez le listing du programme JOYCURS, nous allons y ajouter quelques lignes pour obtenir le listing 5.
On explique (pour ne pas couler idiot...) :
— Ligne 15 : il suffit d'insérer ce GOSUB vers la ligne 1000 pour que le programme fasse un détour par la ligne 1000 ; et après le RETURN de la ligne 1040 il revient à son point de départ, donc attaque la ligne 20. L'instruction GOSUB est constamment utilisée dans les gros programmes BASIC (quand ils sont bien faits...). Ce qu'il appelle se nomme un SOUS-PROGRAMME (ou "module"). Un sous-programme se termine par le mot RETURN.
— Lignes 1000 à 1040 : on construit l'image du sous-marin (SM$) avec des caractères graphiques (ces CHR$). Le hasard détermine les positions horizontale (HS) et verticale (VS) de son extrémité gauche.
— Ligne 135 : si les "coordonnées" H et V de la bombe (FIRE) tombent sur celles du sous-marin (il fait cinq caractères de long), c'est touché, alors on va en ligne 200.
— Ligne 210 : en PEN 3 (rouge), on fait apparaître le sous-marin.
— Ligne 220 : en PEN 2 (bleu clair), on affiche le score, car vos bombes ont été comptabilisées en ligne 70.
— Lignes 230 à 260, c'est le bruit du naufrage.
— Ligne 270 : une petite pause de cinq secondes environ et le jeu est relancé par le RUN de la ligne 280.
Résumons les modifications à apporter au listing du programme JOYCURS :
— Ligne 10 : changer le titre.
— Insérer les lignes 15 et 135.
— Retaper la ligne 70.
— Ajouter les lignes 200 à 1040.

Quelques remarques :

— En arrêtant le programme par la touche ESC, il se peut que vous n'ayez pas de réponse à l'écran car, par manque de chance, vous l'avez stoppé pendant qu'il était en PEN 0. Il suffit de taper PEN 1 et ENTER.
— Lorsque vous serez devenu trop fort à ce jeu, vous pourrez le corser en insérant la ligne :
18 EVERY 250 GOSUB 1020
qui signifie "tous les 250 cinquantièmes de secondes (soit 5 secondes) va faire un tour en 1020". Résultat : toutes les cinq secon-

LISTING 1

```
10 ' KEYS - definitions des touches du
    pave numerique pour programmer plus
    vite en BASIC
20  KEY 128,"PRINT ":' 0
30  KEY 129,"LOCATE ":' 1
40  KEY 130,"CHR$(":' 2
50  KEY 131,"LIST ":' 3
60 KEY 132,"INK 0,20:INK 1,0":' 4
70 KEY 133,"INK 0,1:INK 1,24":' 5
80 KEY 134, "KEY 134":' 6 (libre)
90 KEY 135,"CLS"+CHR$(13):' 7
100 KEY 136,"FOR I=1 TO ":' 8
110 KEY 137,"EDIT ":' 9
120 KEY 138,"SAVE "+CHR$(34):' .
130 NEW:' Efface ce programme mais les
    KEY restent actives.Faire SAVE"KEYS"
    AVANT de l'essayer par RUN !!!!
```

LISTING 2

```
10 ' JOYDEMO - demo de Joy-stick
20 CLS
30 J=JOY(0):'nombre donne par JOY-STICK
40 B$=BIN$(J,5):' Image binaire de J sur
   les 5 "bits" de droite
50 PRINT USING"##";J;:PRINT TAB(10);B$
60 IF LEFT$(B$,1)="1" THEN SOUND 1,0,2,7
:' Bruit si FIRE
70 GOTO 30
```

LISTING 3

```
10 ' JOYTRACE - DESSIN avec JOY-STICK en
 mode graphique
20 CLS:LOCATE 15,1:PRINT "Trace = FIRE"
30 ' H , V = positions horizontale et ve
rticale du point
40 H=320:V=200:' depart au centre
50 B$=BIN$(JOY(0),5):' Lecture du JOY-ST
ICK
60 H=H+VAL(MID$(B$,2,1))-VAL(MID$(B$,3,1
)):' deplacement horizontal ?
70 V=V+VAL(MID$(B$,5,1))-VAL(MID$(B$,4,1
)):' deplacement vertical ?
80 F=VAL(LEFT$(B$,1)):' FIRE ? (1 ou 0)
90 PLOT H,V,1:PLOT H,V,F:' clignote ou t
race
100 GOTO 50
```

LISTING 4

```
10 ' JOYCURS - Curseur avec JOY-STICK en
   mode Texte
20 MODE 1:BORDER 9
30 B$=BIN$(JOY(0),5)
40 H=H+VAL(MID$(B$,2,1))-VAL(MID$(B$,3,1
))
50 V=V-VAL(MID$(B$,5,1))+VAL(MID$(B$,4,1
))
60 F=VAL(LEFT$(B$,1)):' FIRE ?
70 ' les lignes 80 a 110 delimitent les
deplacements
80 IF H>40 THEN H=40
90 IF H<1 THEN H=1
100 IF V>25 THEN V=25
110 IF V<1 THEN V=1
120 LOCATE H,V:PRINT "x"
130 LOCATE H,V:PEN F:PRINT "O":PEN 1:' x
    clignote ou trace O si FIRE
140 GOTO 30
```

LISTING 5

```
10 ' SOUSMAR - couler le sous-marin
15 GOSUB 1000
20 MODE 1:BORDER 9
30 B$=BIN$(JOY(0),5)
40 H=H+VAL(MID$(B$,2,1))-VAL(MID$(B$,3,1
))
50 V=V-VAL(MID$(B$,5,1))+VAL(MID$(B$,4,1
))
60 F=VAL(LEFT$(B$,1)):' FIRE ?
70 IF F=1 THEN BOMB=BOMB+1
80 IF H>40 THEN H=40
90 IF H<1 THEN H=1
100 IF V>25 THEN V=25
110 IF V<1 THEN V=1
120 LOCATE H,V:PRINT "x"
130 LOCATE H,V:PEN F:PRINT "O":PEN 1
135 IF F=1 AND V=VS AND H>=HS AND H<=HS+
4 THEN GOTO 200
140 GOTO 30
200 ' SOUS-MARIN COULE
210 PEN 3:LOCATE HS,VS:PRINT SM$:PEN 2
220 LOCATE 1,1:PRINT "SOUS-MARIN COULE A
VEC";BOMB;" BOMBES":PEN 1
230 ' BRUITAGE
240 FOR N=10 TO 1 STEP -1
250 SOUND 5,0,60,7,0,0,N
260 NEXT
270 FOR I=1 TO 5000:NEXT
280 RUN
1000  DESSIN ET PLACEMENT DU SOUS-MARIN
1010 SM$=CHR$(140)+CHR$(140)+CHR$(142)+C
HR$(141)+CHR$(140)
1020 HS=INT(RND*34)+1
1030 VS=INT(RND*23)+1
1040 RETURN
```

des, le sous-marin change de place et peut donc se mettre là où des bombes sont déjà tombées. J'ai essayé, les scores en bombes sont alors nettement moins flatteurs...

— Regardez comme ce programme est court face à l'aspect amusant qu'il procure. Amusez-vous alors à le compléter, c'est si facile. Un exemple ? Si la cible n'est pas atteinte après 200 bombes, le sous-marin apparaît alors en bleu clair avec le message "coucou ! j'étais là..." ; cinq secondes de pause puis relance par RUN. Je suis sûr que vous saurez faire... Ha ! vous voulez aussi un bruitage de circonstance ? Alors ajoutez :

```
FOR N=1 T0 28
SOUND 6,N*120,12,7
NEXT
```

— Pour compléter ce jeu, insérer des lignes contenant un GOSUB, du genre :
IF...... THEN GOSUB 3000
Et, à partir de cette ligne 3000, vous pourrez en taper autant que vous voudrez, mais n'oubliez pas le RETURN en fin de chaque sous-programme. Prenez la bonne habitude de démarrer vos sous-programmes par un numéro de ligne multiple de 1000 (2000, 3000, 15000, etc.). Et cette ligne est un titre en REM (apostrophe).

CONCLUSION

J'espère que vous avez tapé ces listings à l'aide des touches de fonctions définies par le programme KEYS ; ça va plus vite et ça évite pas mal de "Syntax Error..."
A part la commande KEY, on a vu : JOY(0), BIN$, GOSUB et RND plus quelques vieilles connaissances comme LEFT$, MID$, LOCATE, PLOT, VAL (voir numéros d'AMSTAR précédents), mais aussi quelques nouveaux venus comme PRINT, USING, TAB et SOUND dont on parlera plus en détail une autre fois. Pas tout en même temps quand même...

A SUIVRE

Utilisez à fond toutes les possibilités de votre



Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".

Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.

De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.

Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD, les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester des dizaines de programmes.

- **Des programmes opérationnels à 100 %.** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.
- **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Foth, le Modula...
- **Des trucs et des conseils pratiques.** Vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...
- **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes et des "recettes", vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

Le complément indispensable de votre AMSTRAD

Présentation : classeur à feuillets mobiles 400 pages grand format (21 x 29,7 cm). Prix de lancement 375 F TTC jusqu'au 30.06.87. Après cette date, 450 F TTC.

COMMENT EXPLOITER TOUTES LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE AMSTRAD CPC 464 / 664 / 6128



Enfin un ouvrage vraiment évolutif !

Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

NOUVEAU

Cet ouvrage répond "par le menu" à toutes les questions que vous vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous indique comment faire pour augmenter considérablement ses performances.

- **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension... Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.
- **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

Votre ouvrage est toujours d'actualité !

Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable : il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. Trois à quatre fois par an, des mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages environ, 215 F, service annulable sur simple demande). Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programmes et d'une information parfaitement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

Profitez vite de notre offre de lancement !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, réservez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD." Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de souscription ci-dessous, accompagné de votre réglement. Vous êtes ainsi assuré de recevoir cet ouvrage dès sa parution et vous réalisez une économie de 20 % par rapport au prix public à parution.

Editions Weka - 12, cour St Eloi 75012 Paris

EN SOUSCRIPTION 375 F* au lieu de ~~450 F~~

BON DE SOUSCRIPTION

à renvoyer aux Editions Weka 12, Cour St-Eloi - 75012 Paris

Ma garantie : si par extraordinaire, cet ouvrage ne me satisfaisait pas totalement, je n'aurais qu'à vous le renvoyer sous 15 jours pour être remboursé immédiatement et intégralement.

OUI, faites-moi parvenir, dès sa parution, un exemplaire de **"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".** J'ai bien noté qu'en réservant cet ouvrage dès aujourd'hui, je bénéficie du prix spécial de lancement. Je recevrai également les compléments et mises à jour (je garde la possibilité de vous les retourner sans rien vous devoir, dans un délai de 15 jours après chaque envoi).

Je joins le montant de ma souscription (soit 375 F TTC) par
☐ chèque bancaire ☐ virement postal 3 volets à l'ordre des Editions Weka.

Nom ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

Code postal ________ Ville ____________

Date ____________ Signature

(* Offre valable jusqu'au 30.06.87) AM 750954

STARGLIDER

RAINBIRD
Arcade

Copilote, préparez la check-list ; Scanner de localisation ? Ready. Cellule laser ?, Ready. Altimètre ?, Ready. Super-missiles ?, Ready. Chambre d'énergie plasmique ?, Ready. Paré au lancement. L'instructeur appuya sur le bouton de mise à feu et les moteurs à plasma rugirent. L'AGAV prit alors son essor dans les ténèbres profondes de la planète Novenia.
Pendant que Jason surveillait le niveau d'énergie, Halkeer scrutait le scanner. A travers le hublot, le paysage défilait, matérialisé par de petites lumières scintillantes. Tout semblait calme, quand tout à coup, un gigantesque oiseau métallique fondit sur l'AGAV, tous lasers dehors. Heureusement que l'écran de protection était là. Halkeer saisissant les commandes, effectua un virage sur l'aile gauche pour éviter le combat, car il savait ce volatile puissamment armé et très bien protégé.
L'appareil glissa vers le sol sombre et se cabra au dernier moment afin d'éviter le choc.
Mais d'autres dangers attendaient l'AGAV à terre. Jason vit bientôt apparaître une multitude de petits points sur le scanner, cela signifiait que l'on s'approchait d'un groupe d'ennemis : les Erkalons.
De petits polygônes émergeant à peine du sol se mirent à lancer des rayons rouges qui heurtant les boucliers de l'AGAV le faisait trembler. Pourtant une seule rafale de laser, le vaisseau se débarrassa de cet obstacle peu combatif. Un peu plus loin deux unités blindées manœuvraient, Jason poussa les réacteurs plasmiques à fond et positionna le viseur droit sur le tank. Il suffit de trois impacts sur le blindage pour que l'engin d'Erkalon explose en une myriade de débris. L'AGAV prit de l'altitude et piqua sur le second blindé. Soudain une secousse terrible déporta le chasseur : un engin à grandes pattes venait de lancer un missile. L'énergie des boucliers avait beaucoup baissé ; Halkeer et Jason parviendraient-ils à débarrasser la planète Novenia des Erkaloniens ? A vous de créer la suite, à la force du joystick. Pour mieux vous mettre dans la peau d'un héros intergalactique vous aurez devant les yeux un tableau de bord très complet : indicateur de vitesse, cellule laser, altimètre et autres scanners, mais surtout des images animées en 3D sans parties cachées s'il vous plaît, et en couleurs, et en cinémascope (Non, peut-être pas en cinémascope après tout). Si vous désirez visualiser tous vos ennemis, essayez d'entrer dans une base de ravitaillement et choisissez l'option : "Interroger l'ordinateur". Contre les adversaires plus coriaces utilisez les missiles téléguidés : vous m'en direz des nouvelles.





En résumé : Starglider est un jeu rapide, sauf en ce qui concerne vos lasers, et qui devrait plaire aux amateurs d'images tridimensionnelles.

MASSACRE A LA TOMATE

COBRA SOFT
Arcade/Aventure

Le sombre bâtiment découpe ses formes anguleuses sur le ciel bleu nuit. Une aube sinistre vient de se lever. Un homme marche sur le trottoir humide. A la vue de l'usine menaçante il frémit comme s'il pressentait l'horreur à venir. Malgré tout il franchit les grilles et pose sa main sur la poignée de la porte qui barre l'entrée. C'est pourtant un employé de longue date, mais jamais il n'a aussi fortement ressenti cette appréhension qui lui vrille sournoisement le ventre.

Il ouvre brusquement la porte et l'horrible réalité lui saute au visage : l'entrepôt de tomates est un vrai champ de bataille. Parmi la lumière naissante et les cageots brisés il les aperçoit.



Elles, des tomates de toutes les tailles : du ballon de football à l'énorme baudruche. Et de plus elles se déplacent, sautent, virevoltent. Certaines sont mêmes affublées, grâce à l'abominable mutation qu'elles ont subies, d'une paire d'appendices ressemblant à d'effroyables petites jambes. Wimp essaie de pousser un cri mais un jet de ketch-up envahit son gosier. Alors il est submergé par une marée rouge qui s'infiltre dans son nez et sa bouche.

Que les âmes sensibles se rassurent, ce récit éprouvant n'est pas le scénario d'un film d'horreur : c'est tout simplement le thème du logiciel. Si le sujet est original, en revanche le graphisme l'est un peu moins. Il s'agit, une nouvelle fois, de la représentation en plongée du terrain.

Le but du jeu est simple : il faut continuer son travail : fabriquer de la purée de tomates tout en évitant les contacts avec certains légumes rouges. Pour manœuvrer Wimp, utilisez de préférence le joystick. Grâce à ce dernier vous éviterez les manipulations



fastidieuses du clavier.

Recette permettant d'obtenir une bonne purée : dans une salle, capturez une ou deux tomates bondissantes (il suffit de les toucher) puis mettez-les de côté grâce à l'action simultanée de la touche "Feu" et de la direction bas. Ensuite déposez-les délicatement sur le plateau inférieur du broyeur. Celui-ci va alors se mettre en action et produire une belle pulpe rouge qui alimentera l'usine à pizzas.

Mis à part les tomates bondissantes il existe 2 autres espèces : la tomate immobile qui, si vous la heurtez, augmente le défilement de l'horloge, et la tomate à pattes qui peut être arrêtée grâce à l'objet approprié (trouvez lequel !).

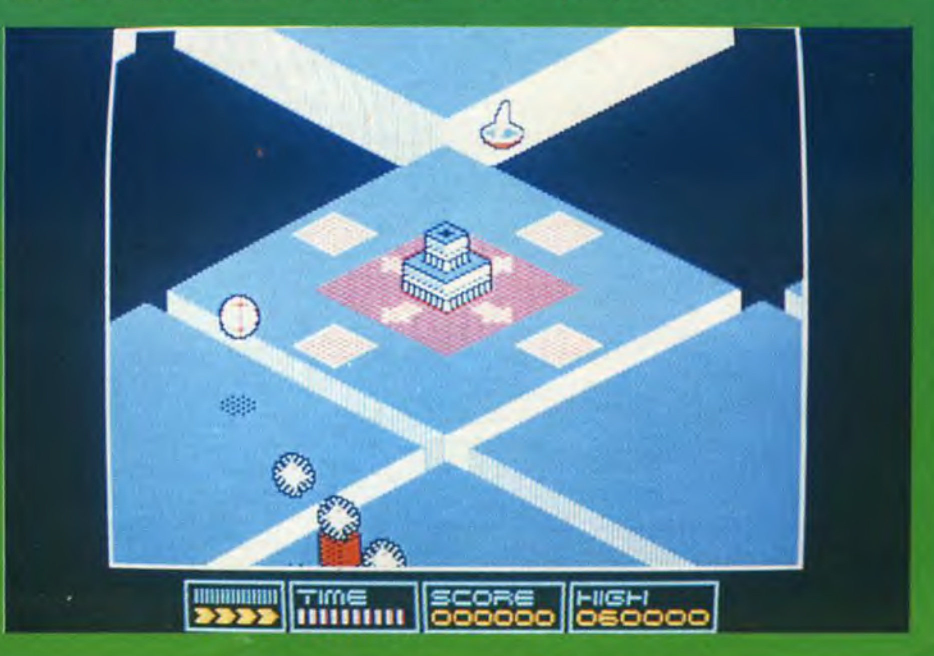
Toutes ces curiosités de la nature sont présentes dans le labyrinthe de salles qui composent l'usine et vous n'aurez pas trop de la journée (de 9 h à 17 h) pour terrasser l'invasion des tomates mutantes.

REVOLUTION

VORTEX/US GOLD
Arcade

Vous vous retrouvez dans une étrange situation : vous devez piloter une petite sphère bondissante sur une succession de plaques bleues. Au début du jeu votre boule est transportée jusqu'au premier niveau par un petit ascenseur. Une carte de cet étage apparaît quelques instants, elle consiste en de petits carrés dont certains sont marqués d'un point rouge. C'est là que se trouve le but du jeu : il s'agit de rejoindre ces points rouges. Une fois sur place vous serez en présence de 2 petits cubes mobiles ou immobiles. Il suffit alors de toucher un cube puis l'autre pour franchir la première des 3 étapes. Bien entendu cela n'est pas aisé : en effet une fois l'un des cubes atteind, il change de couleur pendant une période très courte et vous devez toucher l'autre cube avant que le premier ne retrouve sa couleur rouge. La configuration spatiale de ces objets n'est pas pour vous faciliter la tâche : ils sont parfois suspendus en l'air ou au sommet de petites tours et je ne vous parle même pas de ces tapis roulant qui vous entraînent dans une direction opposée à celle que vous aviez choisie. Vous croyez donc que la partie n'est pas gagnée d'avance, d'autant plus que le jeu est chronométré : il faut passer quatre fois par l'épreuve des cubes et revenir à l'ascenseur en temps limité. Ce n'est qu'à cette condition que vous pourrez atteindre le niveau suivant. Et n'oubliez pas qu'il y a 8 étages ! De quoi devenir fou. Ne croyez pas que le joystick se manipule facilement : les impulsions normales produisent des trajectoires diagonales et réciproquement.

Vos nerfs seront mis à rude épreuve tout au long des parties et il vous faudra un bon entraînement avant de pouvoir maîtriser la trajectoire et le rebond de la petite sphère. Il s'agit là d'un jeu original et très prenant pour peu que l'on soit persévérant.



COMPUTER HITS 3

Compilation

CAULDRON (Palace Software) :
Il n'est certainement plus nécessaire de présenter la sorcière de CAULDRON. Votre mission est claire et simple mais non facile : vous avez en tout et pour tout six ingrédients à réunir dans le "Chaudron". Une aventure qui vous laisse à bout de souffle et d'énergie...

WRIGGLER (Romantic Robot) :
Sous l'aspect d'un petit ver fort attachant, vous avez un long parcours à effectuer, tout en évitant les pièges et en pensant à se ravitailler, avant d'être victorieux. Mais faites attention vous devez obligatoirement passer par le jardin, les broussailles, le passage souterrain et enfin l'hôtel particulier... Alors, bon voyage ! (Banc d'essai AMSTAR n° 4).

DYNAMITE DAN (Mirorrsoft)
Dans ce jeu d'arcade, l'affreux docteur Blitzen et son assistante Donna possèdent des plans dont l'exécution risque fort de compromettre la paix dans le monde. Aussi, Dynamite Dan est le bienvenu pour mettre de l'ordre en prenant ces plans dans le laboratoire du docteur...

THE DEVILS CROWN (Probe Software) :
Votre but dans ce jeu d'arcade est de retrouver sept joyaux et de les replacer sur la couronne diabolique. Votre chemin est bien entendu semé d'innombrables embûches sans compter que vous êtes sans cesse à la recherche d'oxygène... (Il faut bien vivre !...).

GEOFF CAPES STRONGMAN (Martech) :
Vous avez entre les mains la possibilité de gouverner la force d'un homme : GEOFF. Mais attention ! Son destin dépend uniquement de vous car vous répartissez un certain pourcentage de force entre les différents muscles de son corps et ensuite vous devez lui faire subir un certain nombre d'épreuves.

JUGGERNAUT (CRL) :
Ce logiciel est une simulation de conduite mais un peu particulière car il s'agit d'un camion articulé et avant chaque départ, un ordre de mission vous est confié...

DONKEY-KONG

OCEAN
Arcade



Donkey-Kong ! Après maintes imitations plus ou moins réussies, voici l'unique, le vrai, l'indispensable Donkey-Kong. Rappelons le principe du jeu pour les personnes qui ne le connaissent pas encore.

Une jeune fille a été enlevée par un monstrueux gorille. Mario, le gentil menuisier, passait par là lorsqu'il entendit les cris de la belle. Levant les yeux, il vit la bête emporter son précieux fardeau au sommet d'un immeuble en construction. N'écoutant que son courage, Mario commença à escalader l'échafaudage dans l'espoir de sauver la fille des mains de Donkey. Ce dernier ne l'entend bien sûr pas de cette oreille et va essayer de gêner la progression de Mario en lui envoyant des tonneaux. Le brave menuisier peut ou bien sauter pour éviter les projectiles ou saisir un marteau qui écrasera les barriques.

Cette dernière possibilité est malheureusement limitée dans le temps. Ainsi, de saut en saut et d'ascension d'échelle en ascension d'échelle, Mario parviendra au sommet de la tour. Mais, tout n'est pas terminé puisque le singe saisit à nouveau sa proie et grimpe vers un autre tableau. C'est reparti avec un nouveau parcours plus complexe.

Joystick, réflexes et rapidité sont les mamelles de Donkey-Kong. On retrouve avec plaisir les mêmes graphismes et les mêmes musiques qu'avec le jeu d'arcade. Un jeu classique, mais bien réalisé, à posséder absolument dans sa logithèque de ludomaniaque.





BIG BAND



SOFTHAWK/FIL
Aventure

Ça y est ! Le grand jour est arrivé... Depuis 10 ans que je moisissais à l'ombre, je n'ai vécu que pour repasser cette grande porte dans l'autre sens. Et je peux jurer que jamais, plus jamais ils ne me reverront.
Maintenant que je goûte avec avidité et sans réserve à la liberté, je dois me rendre sans plus attendre dans la ville où Max, mon copain de cellule, m'a donné un rencart. Une fois que je l'aurai retrouvé et que j'aurai pris toutes mes dispositions dans cette nouvelle ville, nous pourrons faire cette partie de poker que nous nous sommes promis de jouer il y a déjà bien longtemps.
Seulement, la ville est grande et j'ai la certitude que je vais avoir des problèmes pour retrouver la trace de Max... Heureusement que j'ai toujours avec moi ma fidèle compagne répondant au doux nom de Rosalie (ma mitraillette !)...



Commençant un tour de la ville, ma première visite est pour un tabac-presse où je m'empresse d'acheter la gazette pour me mettre au parfum. Hum ! Très intéressant, ce journal... Me voilà, moi, fraîchement sorti de tôle, parfait malfrat (bien que, par la force des choses, j'ai perdu un peu la main) ayant dans les mains la possibilité de devenir millionnaire que dis-je... milliardaire !.. C'est véritablement LE casse du siècle...
Mais, prudence ! Il va falloir retrouver tous mes vieux réflexes car, comme dans toute bonne cité, la police est là, qui veille, et principalement le commissaire Lecoq avec tous ses petits poulets... Tout ce petit monde n'attend qu'un mauvais pas de ma part pour me faire retourner d'où je viens si ce n'est pas le cimetière !...

Avec cette aventure, vous pénétrez dans les milieux de la pègre avec toutes les lois qui lui sont propres. Vous ne serez pas déçu par ce logiciel, qui est le bébé d'une nouvelle société répondant au nom de Softhawk, tant au niveau des images qui sont fort réussies qu'à celui de l'utilisation puisqu'il y a des icônes et un vocabulaire constamment affiché à l'écran. Il existe cependant une restriction qui est fort regrettable : le jeu ne tourne pas sur 464.



MIRAGE IMAGER version T U R B O

enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER
LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE
100 % DES PROGRAMMES

LE MIRAGE IMAGER TURBO



CPC 464/664 :
seulement 450 FF
Port compris

CPC 6128 :
seulement 500 FF
Port et câble 6128 compris

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.
Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.

Ses caractéristiques :

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes et écrans, permettant un bidouillage acharné et intensif.
Grâce au TOOLKIT, contemplez instantanément les résultats des bidouillages effectués !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : géré par menus et l'on presse UN SEUL BOUTON pour transferer/sauvegarder/recharger.
Ne prend aucune place en RAM, n'est donc pas détectable par l'ordinateur.
Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur
8 K RAM et 8 K ROM incorporés
Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour archivage)
Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les invalider
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit
TOUS les programmes transférés fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en Français) directement à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : +44 - 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

REGLEMENT PAR :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL :
CPC464/664 : 450 FF
CPC 6128 : 500 FF

EUROCHEQUE ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre
CPC464/664 : 49,95 livres sterling
CPC 6128 : 54,45 livres sterling.

REDIGER LES MANDATS, etc... à L'ORDRE DE DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80.

Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont les coordonnées figurent sous le sommaire de votre revue préférée.

X-CEL

MASTERTRONIC
Arcade

Les sentinelles doivent être détruites. C'est la mission que vous vous êtes confiée. Vous, le seul homme sur terre, qui ose défier les puissants ordinateurs. Pour atteindre les 30 planètes ennemies, vous avez "emprunté" un vaisseau spatial extra-terrestre. Malheureusement, vous n'avez pas réussi à traduire entièrement les messages envoyés par les ordinateurs de bord. Cela entraîne l'affichage de signes étranges et non moins cabalistiques qui vous plongeront dans une certaine perplexité. De toutes façons, la réflexion n'est pas vraiment nécessaire, un bon joystick suffira amplement. Bigre, on se croirait presque dans un vrai vaisseau spatial : le tableau de bord est très détaillé, ordinateurs, radar, indicateur d'état, hublot sur l'espace profond, hyperespace. Bref, tout l'arsenal du voyageur intergalactique. Mais nous ne sommes pas là pour nous distraire : il s'agit de démolir la base des infâmes computers. Taïaut ! Lançons notre première navette à l'assaut. L'écran s'efface, un scrolling vertical déroule les premiers obstacles vers votre vaisseau. Celui-ci possède heureusement un système de déplacement multidirectionnel. Il s'agit alors de se faufiler dans une espèce de labyrinthe, puis de faire face à une première vague d'ennemis, classique mais pas toujours évident. Il sera nécessaire de vous entraîner longtemps avant de devenir "Xcellent".



FEUD

BULLDOG SOFTWARE/DUCHET
Arcade/Aventure

Plus moyen d'être tranquille ! J'étais en train de préparer une petite tisane dans mon chaudron, lorsque l'on vint m'avertir de l'arrivée de Léanoric. "Saperlotte !" m'exclamais-je. Que prépare cet infâme sorcier ? Il vient probablement me chercher des noises. Bah je ne vais pas me laisser faire.

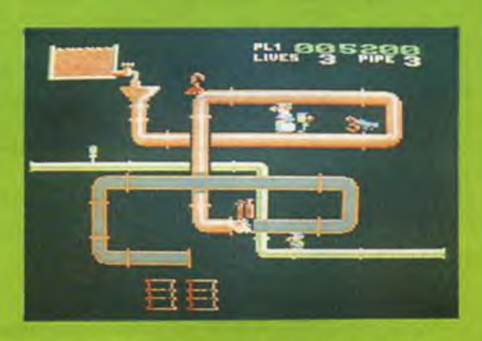


Et voilà le magicien Léaric parti à la cueillette des herbes magiques qui lui permettront de s'opposer au satanique Léanoric. Le livre des sorts affiché en bas de page indique le nom des ingrédients nécessaires à la préparation des 12 sortilèges possibles. De son côté, l'abominable Léanoric s'active de même, mais il est plus rapide et plus expérimenté que vous. Vos futures confrontations risquent donc de tourner à votre désavantage, d'autant plus que l'utilisation des villageois comme zombies menaçants n'est pas mentionnée comme interdite dans les Accords de Genève.
Le graphisme est réussi et les couleurs bien choisies. En revanche, la musique devient vite irritante. FEUD est un jeu bien réalisé, mais qui peut sembler parfois ennuyeux (mis à part, bien sûr, les rencontres avec l'ignoble Léanoric).

PIPELINE II

MASTERTRONIC/DUCHET COMPUTERS
Arcade

Voilà un jeu multitableaux ou plutôt multituyaux. En effet, comme le titre ne l'indique pas, il s'agit pour vous, Fred, de remplir des barriques d'eau afin de soigner les plantes d'un Emir particulièrement maniaque. Votre job sera de relier, par un tuyau adéquat, le réservoir et la ou les barriques. Jusque là, pas de problème. D'ailleurs, le pipe-line se construit automatiquement. Les ennuis vont commencer lors de l'arrivée des scies, des chalumeaux et autres instruments contendants. Selon un processus maintenant courant dans l'univers des jeux informatiques, les différents outils sont devenus quasi vivants. Leur but est bien sûr de vous nuire en perforant la précieuse canalisation. Vos armes : une mitraillette particulièrement efficace et deux ouvriers complètement subordonnés. Ces derniers sont les seuls à pouvoir effectuer les réparations. A vous de les diriger au bon endroit (ils vous suivent tout le temps). Les difficultés augmentent avec le niveau : les objets sont plus indicatifs et le nombre de barrils s'accroît.
Graphismes et bruitages sont sympathiques malgré un thème assez peu original.



KONAMI'S GOLF



IMAGINE
Simulation sportive

Vous n'avez pas pu résister à l'appel du green, mais avant de vous lancer dans la compétition réelle, entraînez-vous avec Konami's Golf.
Bien entendu vous n'aurez pas le plaisir de vous promener à travers de grandes étendues verdoyantes et d'autre part la prise en main d'un club et d'un joystick n'est pas tout-à-fait la même. Mais peut-être que ce programme aura au moins le mérite de vous apprendre l'importance du choix des clubs et la nécessité de se plier aux conditions du temps et du terrain.



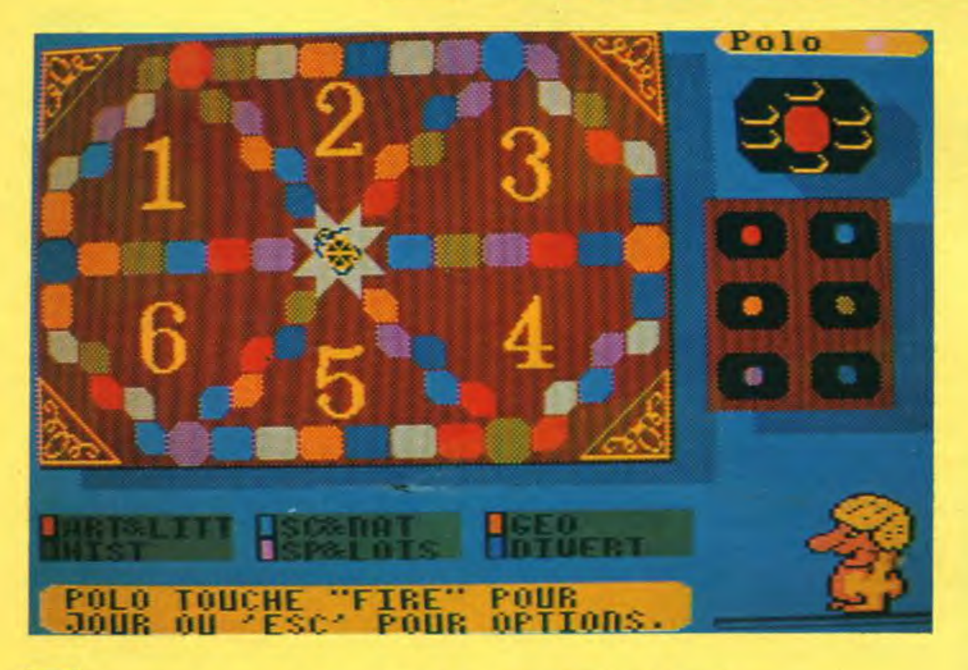
Le parcours comporte neuf trous allant du par 3 au par 5 (le par est le nombre maximum de coups à effectuer pour entrer la balle).
Votre équipement se compose de 13 clubs dont 1 putter (uniquement utilisé sur le green), 1 sand wedge, 1 pitching wedge, 9 fers et 2 bois.
C'est à vous de choisir le bon club au bon moment.
Sur votre écran 2 fenêtres graphiques représentent la forme générale du terrain et une vue rapprochée du lieu où se trouve votre balle.
Pour jouer il faut d'abord choisir la direction de la trajectoire, puis le club approprié et enfin la force du coup. Si tous ces ingrédients sont bien dosés et si vous avez tenu compte du vent vous devriez réussir du premier coup. Seulement ne pensez surtout pas que l'on devient un Nick Foldo ou un Greg Norman aussi facilement et un long entraînement sera nécessaire avant de parvenir à rester dans le par. Qu'importe, le golf n'est-il pas un sport de patience et de concentration ?
Comme le dit si bien le dicton : "It's more fun to compete", alors n'hésitez pas à jouer en duo. Dans ce cas, le décompte des points ne se fait pas de la même manière qu'en solitaire et les tours de jeu alternent selon les règles réelles.
On retrouve presque tous les aspects techniques du golf avec ce programme : les bunkers, le rough, l'approche du green et différentes types de lancer : direct, en crochet ou "slicé". Il ne manque plus que les arbres et le grand air pour s'y croire vraiment.
Malgré un graphisme satisfaisant Konami's Golf est à déconseiller aux personnes allergiques au vert.

STRYFE

ERE INFORMATIQUE
Arcade

Un monde rempli de gnomes bondissants sur lesquels plane un danger latent, cela ne vous rappelle rien ? Vous dites ? Les Schtroumfs ? Pas du tout ! Il s'agit en fait du royaume de Féerie. Les forces du mal y ont fait des ravages. Seuls quelques gnomes courageux ont eu l'audace d'affronter l'armée du grand Morvelinh (le chef des vilains si vous préférez). Parmi ces héros au cœur d'acier et aux courtes jambes, on trouve WLAMIR le sorcier et OLAF le guerrier.
Deux héros pour le prix d'un, c'est merveilleux n'est-il pas ? Mais un problème se pose : comment diriger deux personnages à la fois ? La solution est simple : un deuxième joueur. L'un saisit le joystick, l'autre s'empare de (presque) tout le clavier. Cette option n'est pas obligatoire : les solitaires incurables peuvent opter pour un des deux gnomes. C'est parti pour l'aventure ! L'écran présente le dessus du terrain, les personnages ont donc une allure bizarre. En revanche, les décors sont tout ce qu'il y a de plus ravissants.
Que ce soit OLAF ou WLAMIR, il faut procéder de la même manière pour parvenir au chapitre suivant : trouver la clef d'argent qui permettra de saisir la clef d'or ; celle-ci ouvrira les "portes de l'invisible". C'est tout ? Facile ! Attendez, je ne vous ai pas parlé de vos ennemis. Il en existe de 4 sortes : les Kobolds, les Esprits verts, les Trolls et les Fantômes. Chacun d'eux a juré votre perte et va s'y employer de différentes façons : morsures, boules de feu et absorption d'énergie.
Quelques remèdes à vos ennuis : les jambons qui vous redonnent de l'énergie, les coffres qui augmentent votre richesse, les potions qui, employées par le gnome sorcier, détruisent tout. Ces objets sont disséminés un peu partout dans le paysage. Utilisez les potions avec parcimonie dans les premiers tableaux, celles-ci seront plus utiles en d'autres temps.
Un jeu rapide, coloré qui séduira sans nul doute les fanas de jeux tels que Sorcery ou Cauldron (Magie, magie, la nouvelle façon de jouer).







TRIVIAL PURSUIT

DOMARK/UBI SOFT
Réflexion

Apparu depuis peu de temps en Europe, le jeu de société Trivial Pursuit a rapidement connu un succès auprès du public. Aussi, les personnes qui sont déjà familiarisées avec ce jeu sont priées de passer directement au troisième paragraphe pour connaître les avantages d'une version pour micro-ordinateur !...

Pour les non-initiés, voilà comment les choses se présentent : grâce à un dé, vous avancez sur un tableau de cases et, suivant la case sur laquelle vous vous arrêtez, vous devez répondre à une question portant sur un des sujets suivants : Arts et Littérature, Histoire, Géographie, Sciences Politiques et Lois ou Sciences ; toutes ces catégories sont très sérieuses aussi, pour faire travailler de temps en temps le zygomatique, la dernière catégorie a pour en-tête Divertissements... Le but du jeu est de donner une réponse correcte, dans chaque domaine, sur chaque case se trouvant aux intersections (cases sur lesquelles il faut déjà réussir à arriver !...). A chaque bonne réponse, vous remplissez un petit camembert ; lorsque votre fromage est plein et que votre ramage se rapporte à votre plumage... vous laissez tomber le camembert et vous allez à coups de dé, au milieu du tableau pour répondre à l'ultime question...





La version pour micro-ordinateur reproduit fidèlement la version jeu de société. Mais, en plus, vous avez l'honneur d'avoir un Maître du Jeu, en la personne de TP, petit bonhomme posant les questions. TP a également le rôle de lanceur de fléchette pour déterminer le nombre de cases que l'on obtenait auparavant par jet de dé.

Il faut spécifier qu'il n'y a pas d'analyseur de syntaxe ; par conséquent, chaque joueur donne sa réponse oralement et les autres joueurs sont chargés de décider si la réponse est assez proche de la solution et peut être validée. Il est à noter un bon scrolling des écrans d'une part et (intérêt du micro-ordinateur), d'autre part, la possibilité pour TP de poser des questions à partir de musiques... Et, si par hasard, vous arrivez à ne plus être piégé par aucune question... qu'à cela ne tienne ! Vous pouvez charger toute une autre série de questions... Autant dire que vous n'êtes pas au début d'en voir la fin !

Enfin, il est possible d'imposer un temps de réponse et de faire une comparaison des performances de chaque joueur grâce à un tableau des scores.

COMMENT RETROUVER UNE ERREUR DANS UNE LIGNE DE DATAS

Denis BONOMO

Les programmes les plus intéressants sont souvent écrits en langage machine, et les listings correspondants reproduits dans les revues comme des suites de DATAs... Souvent, les programmeurs intègrent une "Checksum" (somme de contrôle) aux lignes en question, permettant de déceler une éventuelle erreur de saisie. Cette "checksum" ne permet pas toujours de retrouver une erreur...

Le cas le plus flagrant, où l'erreur n'apparaîtra pas, est lorsque deux données sont interverties sur la même ligne : résultat, la somme reste la même et il est impossible de détecter l'erreur autrement que par une lecture attentive du listing. Pour parer à cette éventualité, il faudrait faire un contrôle "lignes-colonnes" permettant de cerner l'erreur.

Par contre, il arrive fréquemment que l'on tombe sur un message d'erreur assez laconique, du genre "Type mismatch error", affectant la ligne où se trouve la boucle FOR-NEXT incluant le READ de lecture des DATAs. Dans ce cas, le programme est incapable de diagnostiquer une erreur, l'analyseur du BASIC étant bloqué avant lui. Ceci se produit essentiellement lorsque l'on cherche à lire une donnée qui ne correspond pas à la variable à laquelle on veut l'affecter. Supposons que nous ayons tapé le listing de la figure 1.

On obtiendra un "Type mismatch in 20". La première réaction consiste à dire : "Je n'ai pas d'erreur sur la ligne 20, c'est donc que ce programme est mal foutu !"... et de téléphoner ou d'écrire à la rédaction. Et pourtant, l'erreur est bien dans le listing si vous avez tapé celui-ci comme tel... Pour débusquer l'erreur, il suffit de faire PRINT D$. On obtient alors "g0" qui n'est pas une valeur hexadécimale... Pas étonnant que l'ordinateur la refuse : il est incapable de POKEr quelque chose qui ne soit pas une valeur numérique... De même, il serait incapable de POKEr une valeur supérieure à 255...

Dans notre cas, la recherche de l'erreur n'est pas difficile : Il y a très peu de lignes de DATAs et la valeur en cause sera vite découverte. Si l'on travaillait sur un long listing, il serait judicieux de procéder différemment. Après avoir noté la valeur erronée (par PRINT D$), il faut repérer la position du compteur de la boucle FOR-NEXT par un simple PRINT N (dans l'exemple évoqué). Ici, on obtient N = 30009. Il suffit de faire ? 30009 - 30000 (valeur de départ de la boucle) pour savoir que c'est la 10e (9 + 1) DATA qui est en cause. On retrouvera aisément cette DATA si le listing contient toujours le même nombre de données par ligne. Ici on a 6 données par lignes : notre "g0" doit se trouver sur la 2e ligne (2 × 6) de DATAs. La méthode est simple. Répétons-le, elle est "superflue" ici car le listing est court mais... s'il y avait 3 pages de DATAs on pourrait commencer à voir son intérêt !

Figure 1

```
10 FOR n=30000 TO 30011
20 READ d$:POKE n,VAL ("&"+d$)
30 NEXT
100 DATA 10,20,30,40,c0,d0
110 DATA 11,12,13,g0,20,33
120 DATA 20,30,11,21,32,17
```



STALLONE
COBRA
Le crime est une maladie.
Il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne."
Le Cobra a l'action
ocean
FIGHTER PILOT
KUNG-FU MASTER
THE OFFICIAL COIN-OP GAME
Hitsquad a rassemble 4
Au programme un jeu
DANS LA JUNGLE, UN
une chasse
AMSTRAD·COMMODORE·SPECTRUM
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740



es extraordinaires dans son
lbum
T MARTIAL, UN COMBAT
BAT AERIEN, et bien sur
x Fantomes!!

SHORT CIRCUIT™

ocean

AMSTRAD DISK

Numéro 5 est vivant! robot de série Saint (Transport Nucléaire Stratégique Artificiellement Intelligent) s'est détraqué. Et survint un évènement qui avait une chance sur un million de se produire: L'éclair qui a frappé l'automate lui a donné une conscience. Maintenant, le savant qui l'a assemblé veut de nouveau le démonter pour comprendre ce qui c'est passé. Le chef de la sécurité il souhaite s'en débarrasser afin de rentrer chez lui à temps pour le diner.

Vous êtes Numéro 5... vous êtes en vie et vous souhaitez le rester!

ean

AMSTRAD·COMMODORE·SPECTRUM

UNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

DAKAR 4 × 4

COKTEL VISION
Simulateur sportif



Le Paris-Dakar vient de se terminer. Je sais que vous auriez aimé y participer. Ne dites pas le contraire : rouler à travers les sauvages étendues africaines à bord de votre moto, 4 × 4, camion (rayer la mention inutile) est votre rêve le plus cher. C'est le mot : le plus cher à raison de 10 000 F (minimum) pour l'inscription. Le sable chaud, les dunes et le soleil brûlant sont à ce prix. Sinon, privés de désert ! Il existe pourtant une autre solution, se procurer le programme DAKAR 4 × 4. Plus besoin de milliers de francs et d'équipement lourd. Oubliez la chaleur et la fatigue, un banal Amstrad vous servira de véhicule. Plein d'entrain vous glissez votre disquette CPM dans le lecteur, (Ah oui, j'oubliais, ce jeu nécessite un chargement par la disquette système : il vaut mieux ne pas l'avoir perdue !), une superbe vue de votre véhicule s'affiche. C'est le moment de prendre place à bord de l'engin. Vous aurez alors devant vous le pare-brise et le tableau de bord complet. Il y a même dans la boîte à gants une paire de lunettes noires et un paquet de cigarettes portant un nom bien français. Avant le départ il faut préparer la course : choisir la quantité de vivres et de pièces détachées est primordial. En effet la dépense calorique entraînée par la conduite d'un véhicule tout-terrain nécessite un apport non négligeable de nourriture.



Les concurrents partent les uns à la suite des autres. La dernière position vous échoie. Votre tour arrive, la main crispée sur le joystick, vous enclenchez mécaniquement les vitesses. Vous roulez maintenant à toute allure à travers un paysage aride. A votre droite une carte est affichée, ainsi que la position relative des concurrents. Il est possible de dépasser les autres véhicules en prenant quelques précautions : une collision est si vite arrivée !

Si vous voulez vraiment arriver le premier à Dakar, il est conseillé d'utiliser les raccourcis. Mais attention ceux-ci ne sont pas pratiques d'accès.

Si vous heurtez un concurrent, votre vitesse devient nulle et vous devez reprendre les premières vitesses pour redémarrer. Surveillez votre horloge : le temps vous est compté.

Le graphisme et les sons ne dépayseront pas les amateurs de 3D Grand Prix. L'animation est un peu étrange puisque les voitures devant vous, "sautillent" de droite à gauche : sans doute les bosses. Quelle importance, de toute façon vos yeux sont rivés sur la ligne jaune des dunes et déjà vous apercevez les rivages de l'Océan.



ACROJET

MICROPROSE/US GOLD
Simulation sportive





Le BD-5J n'est pas un nouvel ordinateur Amstrad, pas plus que le nom d'un agent secret. C'est un petit avion à réaction très puissant, puisqu'il vole à la vitesse de 500 km/h, et aussi très meurtrier car difficile à piloter. Heureusement pour vous, l'explosion probable de votre appareil n'entraînera pas de conséquences graves : quelques pixels malmenés, c'est tout. Seulement, vous tenez à votre honneur et à votre dignité, vous allez donc vous atteler à une tâche importante : la lecture de la notice. Ceci fait, l'aventure et le sport sont au bout de l'écran. Une succession de tableaux plus ou moins garnis de chiffres et de lettres vous offriront les options indispensables, telles que expérience du pilotage, conditions météorologiques, type d'épreuves. Cette dernière comporte 10 parcours aux noms tous plus évocateurs les uns que les autres : le slalom, la coupure des rubans, la boucle, le huit cubain, etc.



J'ai parlé plus haut de sport. En effet, point de mitrailleuses et de bombes avec Acrojet, c'est une lutte pacifique contre d'éventuels adversaires (vous pouvez jouer seul) qui vous est proposée. L'écran de jeu est divisé en 2 parties classiques : le paysage d'un côté et les instruments de l'autre. Malgré la vue tridimensionnelle sur le décor, on ne peut pourtant pas dire que les graphismes soient époustouflants. Enfin, les instruments sont tous présents et fonctionnent normalement. Le plus utile se révèle être, à l'usage, le radar qui permet de vous situer facilement dans un plan horizontal.

Si vous souhaitez effectuer quelques acrobaties, ne vous gênez surtout pas. Le BD-5J est fait pour ça. Mais prenez garde à l'altitude, un malheur est si vite arrivé !



HARRY & HARRY MISSION TORPEDO

ERE INFORMATIQUE
Aventure



Los Angeles 1938, vous déambulez sur les trottoirs gris, vous vous apprêtez à regagner votre appart' à l'hôtel Hiklass. Soudain, deux hommes se précipitent sur vous et vous arrachent la boîte de Rajmahal (voir l'épisode précédent).

Le "Boss" a encore frappé. Votre mission consistera, si vous l'acceptez, à démasquer le coupable du vol. Vous endossez alors le costume de l'espion et devenez l'agent X38. Première étape : séduire votre collègue, la ravissante Marthe Harry, pour obtenir un code vous permettant d'accéder au chapitre numéro 1 de cette ténébreuse affaire.



Tout d'abord, grâce aux renseignements dont vous avez eu connaissance, vous savez que le Boss se cache dans l'hôtel Hiklass sous un faux nom. Vous allez devoir réunir toutes les personnes suspectes en les invitant à l'Opéra. Tâche délicate puisqu'il vous faudra prononcer les phrases convaincantes au bon moment, si vous ne voulez pas vous retrouver devant une porte close. Une fois les personnes à l'Opéra, il sera nécessaire de les disposer selon leurs affinités. Evitez par exemple de mettre Luigi (totalement xénophobe et particulièrement envers les Indiens (d'Inde)) à côté du fakir Chandli.

Cette besogne effectuée correctement, vous obtiendrez un nouveau code.

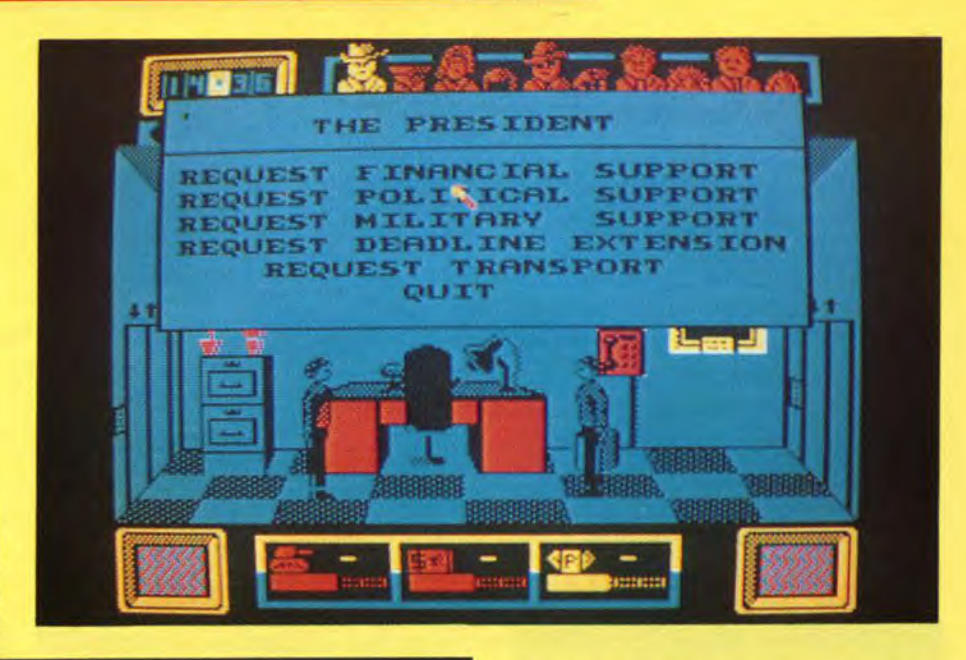
Ensuite, une poursuite dans les égouts clôture cette série noire.

L'écran est partagé en fenêtres qui exposent les portraits et les lieux de vos pérégrinations. Le graphisme des personnages est totalement réussi (il faut voir la tête de l'ivrogne, M. Seamos). En revanche, les couleurs sont absentes : les possesseurs d'un écran monochrome seront avantagés par rapport à leurs confrères multicolores. Le son, mis à part la musique de présentation, fait quelques trop courtes apparitions sous forme de bruitages.

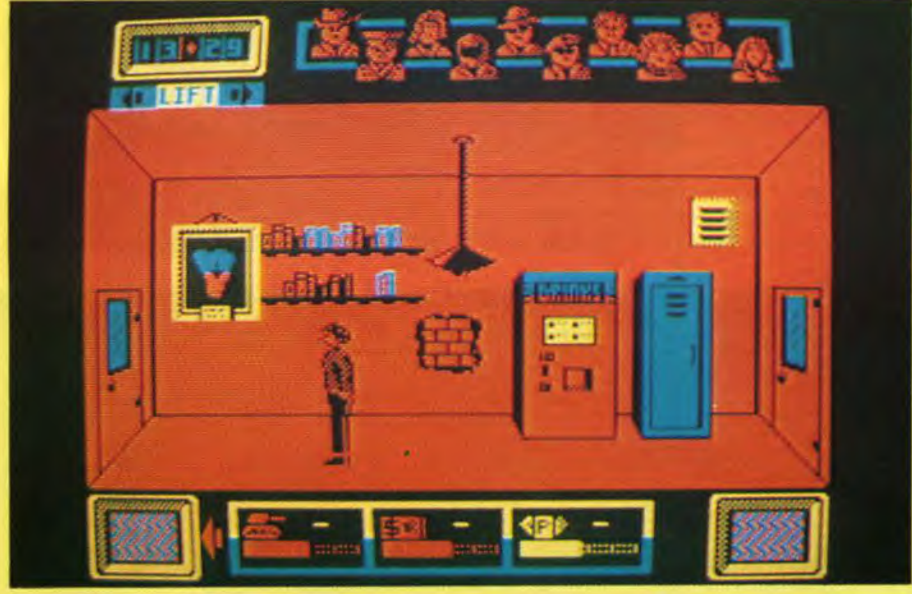
Harry est un jeu d'aventure noire à la mode de la série du même nom. En conséquence, l'humour et l'argot y tiennent une bonne place. A conseiller aux amateurs des romans de Chandler.

HIJACK

ELECTRIC DREAMS/ACTIVISION
Arcade/Stratégie



Ma nomination à la tête de la brigade anti-détournement a juste quelques heures et déjà je me trouve confrontée à des terroristes qui ont détourné un véhicule. Il va falloir agir en fonction des principes de la brigade c'est-à-dire combattre le terrorisme par des méthodes pacifiques. Dans cette optique, trois solutions s'offrent à moi : je rassemble la rançon qu'ils exigent ou je parviens à les faire se rendre soit en obtenant suffisamment de puissance politique ou en mettant sur pied de puissantes forces armées.



Pour cela, j'ai besoin de chacune des dix personnes qui m'entourent (allant du Président à la secrétaire en passant par les agents secrets, les militaires et politiques sans oublier l'attaché de presse...). Je vais commencer par visiter les bureaux, obtenir le maximum de renseignements et surtout savoir en qui je peux vraiment avoir confiance. Je ne dois pas oublier que tous les ordres que je vais donner pourront se retourner contre moi ; en effet, ils feront varier ma puissance financière, politique ou militaire ainsi que la loyauté de chaque personne que je côtoie... Et pourtant, je dois trouver LA solution avant l'expiration de l'ultimatum des terroristes !



Pensant avoir les éléments nécessaires pour remporter la victoire, je demande au Président l'autorisation de me rendre en hélicoptère sur les lieux du détournement. J'entame alors d'âpres négociations qui, heureusement pour moi, se soldent par la réddition pure et simple de tous les terroristes.. (ouf, je ne serai pas désistée de mes fonctions dès ma première affaire !).
Pour évoluer dans ce jeu, il faudra faire appel à une bonne dose de diplomatie et de ménagement de chacun pour ne pas se faire d'ennemis supplémentaires ; les choses sont déjà assez compliquées comme cela !... Pour ce qui est du graphisme ou du son, il n'y a rien d'exceptionnel ; par contre, l'utilisation du jeu est très agréable : toutes les actions se font par un système d'icônes, la sélection de l'une d'entre elles appelle un menu déroulant et il ne reste plus qu'à faire le choix de l'action désirée... Somme toute, un jeu qui mérite un détour.



MINITEL: 32.28.19.79.

TITRES	K7/D7
() 1001 BC	113/163 F
() 1942	77/118 F
() 3D BOXING	92/120 F
() 3D GRAND PRIX	92/121 F
() 3D MEGACODE	---/ 81 F
() 3D STUNT RIDER	---/109 F
() 3D VOICE CHESS	81/113 F
() ABSURDITY	77/138 F
() ACE	84/120 F
() ACROJET	85/--- F
() ACTIVATOR	---/113 F
() ADVANCED MUSIC SYSTEME	---/241 F
() AFFAIRE SYDNEY	126/170 F
() AGENDA	99/--- F
() AIRWOLF	76/ 98 F
() ALEX HIGGIN S SNOOKER	---/109 F
() ALGEBRE 6eme 5eme	233/275 F
() ALIEN 8	69/--- F
() ALIEN HIGHWAY	84/109 F
() ALIENS	70/100 F
() AMERICA'S CUP	87/122 F
() AMS GOLF	---/109 F
() AMSTRAD A LA MATERNELLE	---/222 F
() AMSTRADEUS	229/354 F
() AMSTRADIVARIUS	103/--- F
() ANGLAIS ASSIMIL	426/418 F
() ANIMALIER	---/124 F
() ANIMATOR	---/159 F
() ANNALS OF ROME	111/151 F
() ANTIRIAD	80/114 F
() APPRENDS MOI A ECRIRE	---/174 F
() APPRENDS MOI A LIRE	---/220 F
() APPRENTICE	20/--- F
() ARGONAVIS	---/114 F
() ART STUDIO	---/171 F
() ASTERIX (MELBOURNE)	80/--- F
() ASTERIX (NATHAN)	126/159 F
() ATHAWALPA	126/--- F
() ATTENTAT	---/144 F
() AUDIO DICTEE	79/--- F
() AVENGER	72/120 F
() BACK TO REALITY	20/--- F
() BALLADE OUTRE RHIN	147/189 F
() BATAILLE D'ANGLETERRE	---/154 F
() BATAILLE DES BREVETS	126/159 F
() BATMAN	66/103 F
() BATTLE FIELD GERMANY	111/--- F
() BATTLE FOR MIDWAY	92/--- F
() BIG BAND	---/205 F
() BIG BEN	135/188 F
() BIGGLES	79/115 F
() BIORYTHME	---/128 F
() BLUE RIBBON GAMES 1	---/ 75 F
() BLUE WAR	---/159 F
() BLADE RUNNER	65/--- F
() BOBBY BEARING	98/128 F
() BOMB JACK II	---/133 F
() BOMB JACK	65/ 96 F
() BOMBSCAR	22/--- F
() BOOTY	22/--- F
() BOULDERDASH III	65/--- F
() BOULDERDASH	61/--- F
() BOUNDER	66/106 F
() BOXING	72/100 F
() BREAKTHRU	79/115 F
() BRIDGE	96/--- F
() BRIDGE PLAYER 3	---/124 F
() BUDGET FAMILIAL	---/137 F
() C.O.R.E.	91/--- F
() CAMELOT WARRIORS	91/--- F
() CAP SUR DAKAR	---/184 F
() CARNET	---/ 95 F
() CARTE D'EUROPE	137/181 F
() CAULDRON II	73/105 F
() CAULDRON	73/113 F
() CAVERNES DE THENEBE	87/--- F
() CAVES OF DOOM	20/--- F
() CENTRE COURT TENNIS	---/ 98 F
() CHERRY PAINT	---/159 F
() CHILLER	20/--- F
() CITY SEEKER	77/--- F
() CITY SLICKER	---/120 F
() CLAP CINE	---/125 F
() COLBERT	---/180 F
() COLLAPSE	22/--- F
() COLOSSUS BRIDGE 4	117/117 F
() COLOSSUS CHESS 4	77/111 F
() COMBAT LYNX	68/--- F
() COMETE DE HALLEY	---/150 F
() COMMANDO	70/109 F
() COMPACT MOVE	---/212 F
() COMPUTER HITS VOL 3	84/120 F
() COMMUNIQUER AVEC AMSTRAD	---/175 F
() CONJUGAISON/CHATEAUDIABLE	110/--- F
() CONQUEST	25/--- F
() CONTRAPTION	66/--- F
() CONTAMINATION	---/156 F
() COSTA CAPPERS	57/--- F
() COURRIER	99/--- F
() COURS DE BASIC	87/186 F
() CRAFTON	99/158 F
() CRYSTANN	159/--- F
() CYLU	22/--- F
() CYRUS CHESS	77/110 F
() D TH SUPERTEST	73/133 F
() DAMBUSTER	79/--- F
() DAN DARE	85/137 F
() DANDY	72/100 F
() DEACTIVATOR	87/132 F
() DECOUVERTE ALGORITHMES	---/279 F
() DEDALOS	51/--- F
() DEEP STRIKE	84/120 F
() DEMONSTRATION GEOMETRIE	143/151 F
() DESERT FOX	79/111 F
() DEVPAC	226/267 F
() DIVISION BLINDEE	---/147 F
() DONKEY KONG	77/121 F
() DOORS OF DOOM	---/ 77 F
() DOSSIER G	103/143 F
() DOWN TOWN HERO	---/190 F
() DRAGON'S LAIR	62/ 99 F
() DRAGONS GOLD	76/--- F
() DRUID	75/109 F
() DUEL	57/--- F
() DUEL 2000	110/--- F
() DUNDARACH	---/ 87 F
() EDEN BLUES	110/150 F
() EIDOLON	72/100 F
() ELECTRAGLIDE	79/115 F
() ELECTRO KIT AMDRUM	64/--- F
() ELEVATOR ACTION	70/--- F
() ELITE	147/193 F
() ENIGME A OXFORD	152/208 F
() EQUATIONS INEQUATIONS	137/--- F
() ERE DU VERSEAU	---/165 F
() EREBUS	113/133 F
() ESPACE ET SOLIDE	---/147 F
() ETUDE DES CONIQUES	115/--- F
() EXPLORER	72/100 F
() FAIAL	---/162 F
() FAIRLIGHT	98/147 F
() FANTOME CITY	---/190 F
() FER ET FLAMME	---/222 F
() FIGHTER PILOT	65/102 F
() FIGHTING WARRIOR	65/--- F
() FIGHTING WARRIOR EXP FIST	---/177 F
() FINDERS KEEPERS	20/--- F
() FIRELORD	77/120 F
() FIVE A SIDE SOCCER	25/--- F
() FIVE STAR GAMES	84/120 F
() FORMULA I SIMULATOR	20/ 73 F
() FORTH	---/186 F
() FOURTH PROTOCOL	133/--- F
() FRANCE GEO	95/137 F
() FRANCK BRUNO'S BOXING	66/ 99 F
() FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	73/--- F
() FRUTY FRANCK	73/--- F
() FUTURE KNIGHT	84/121 F
() GALVAN	81/114 F
() GATE CRASHER	76/--- F
() GAUNTLET	77/122 F
() GEM OF SHADUS	64/--- F
() GEOMETRIE	---/151 F
() GHOST'N'GOBLINS	72/100 F
() GHOSTBUSTERS	77/100 F
() GLASS	85/114 F
() GLENN HODDLE	84/109 F
() GLIDER RIDER	75/100 F
() GOLDEN HITS	87/126 F
() GOLDEN TALISMAN	25/--- F
() GOLIATH	70/--- F
() GOONIES	77/--- F
() GRAPH-X	---/154 F
() GRAPHIC CITY	120/144 F
() GRAPHOLOGIE	110/--- F
() GRAPHIQUE STUDIO	---/160 F
() GREAT ESCAPE	65/ 96 F
() GREEN BERET	73/121 F
() H.M.S. COBRA	186/229 F
() HACKER II	77/110 F
() HACKER	72/100 F
() HARD HAT MACK	69/--- F
() HARDBALL	83/120 F
() HARRY & HARRY	---/162 F
() HARVEY HEAP BANGEN	22/--- F
() HEARTLANDS	84/106 F
() HEAVY ON THE MAGIC	94/--- F
() HELICHOPPER	22/--- F
() HI RISE	77/107 F
() HIGHLANDER	62/--- F
() HIJACK	77/--- F
() HIT PACK	84/106 F
() HIVE	96/--- F
() HUMAN TORCHE	90/--- F
() HYPERSPORTS	65/121 F
() IKARI WARRIORS	60/105 F
() IMPOSSABALL	87/133 F
() IMPOSSIBLE MISSION	83/154 F
() INFILTRATOR	85/106 F
() INFORMAKIT	271/--- F
() INTERNATIONAL KARATE	76/106 F
() INTERNATIONAL RUGBY	76/124 F
() INTO OBLIVON	20/--- F
() IT'S A KNOCK OUT	76/--- F
() JACK THE NIPPER	66/128 F
() JAIL BREAK	82/109 F
() JAMES DEBUG	138/178 F
() JUMP JET	87/109 F
() KAISER	80/--- F
() KANE	20/--- F
() KAT TRAP	77/120 F
() KENTEL	294/--- F
() KENTILLA	20/--- F
() KEY FACTOR	95/--- F
() KIT CM2/6eme	478/478 F
() KNIGHT GAMES	79/120 F
() KNIGHT RIDER	73/--- F
() KNIGHT TIME	26/--- F
() KONAMI'S COIN OP HITS	84/122 F
() KONAMI'S GOLF	77/121 F
() KORONIS KRIFT	---/113 F
() KUNG FU MASTER	79/120 F
() L'APPRENTI SORCIER	76/--- F
() L'HERITAGE	---/144 F
() LA FORMULE	128/--- F
() LA GESTE D'ARTILLAC	193/--- F
() LA MALEDICTION DE THAAR	---/106 F
() LASTV8	25/ 73 F
() LAUREATS	124/--- F
() LE FINANCIER	73/--- F
() LE PENDU	79/--- F
() LES 4 SAISONS	---/158 F
() LES DENTS DE SA MERE	114/--- F
() LIGHT FORCE	75/120 F
() LITTLE COMPUTER PEOPLE	---/115 F
() LOCOMOTION	20/--- F
() LORDS OF THE MIDNIGHT	46/--- F
() LORD OF THE RINGS	115/177 F
() LUDESSIN	128/111 F
() M'ENFIN	---/145 F
() MACADAM BUMPER	110/145 F
() MAGIC PAINTER	---/ 98 F
() MANDRAGORE	150/203 F
() MARBLE MADNESS	106/--- F
() MARSPORT	---/117 F
() MASQUE	---/145 F
() MATCH DAY	72/--- F
() MATH 2eme CYCLE	151/173 F
() MATH 4eme	130/154 F
() MATH 5eme	130/154 F
() MATH 6eme	130/154 F
() MELTDOWN	79/--- F
() MERCENAIRE	62/--- F
() MERMAID MADNESS	72/100 F
() MEURTRE A GRANDE VITESSE	130/150 F
() MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE	154/195 F
() MEURTRES EN SERIE	170/180 F
() MIAMI VICE	69/ 85 F
() MICRO GEO	83/137 F
() MICRO SCRABBLE	150/180 F
() MILLIONNAIRE	98/--- F
() MINES DU ROI AQUANTUS	94/137 F
() MISSION ELEVATOR	70/125 F
() MISSION II	57/--- F
() MISSION OMEGA	87/114 F
() MOLECULE MAN	20/--- F
() MOMIE BLUES	113/155 F
() MONOPOLIC	---/109 F
() MONOPOLY	128/184 F
() MONTSEGUR	84/106 F
() MONTY ON THE RUN	---/108 F
() MOVIE	79/113 F
() MUSIC STUDIO	---/160 F
() MUSIC SYSTEME	113/170 F
() Mr WONG'S LOOPY LAUNDRY	76/--- F
() NEXOR	---/147 F
() NEXUS	79/120 F
() NIGHT GUNNER	61/110 F
() NIGHT SHADE	61/--- F
() NINJA MASTER	22/--- F
() NOMAD	88/--- F
() MONTERRAQUEOUS	20/--- F
() MOW GAMES 3	87/--- F
() NUCLEAR DEFENSE	79/111 F
() NUMERO 3	---/156 F
() NUMEROLOGIE	92/--- F
() OLYMPE	96/100 F
() ONE MAN & HIS DROID	20/--- F
() OPERATION DE BASE CM1 CM2	184/208 F
() OPERATION NEMO	---/154 F
() ORDIDACTIC	177/--- F
() ORTHOGUS VOL 1	88/166 F
() ORTHOGUS VOL 2	88/166 F
() ORTHOGUS VOL 3	88/--- F
() ORTHOGUS VOL 4	88/--- F
() ORTHOGUS VOL 5	88/--- F
() ORTHOGUS VOL 6	88/--- F
() PACIFIC	85/129 F
() PACK FIL	106/139 F
() PASSAGERS DU VENT 664	---/271 F
() PASSAGERS DU VENT 6128	---/271 F
() PINBALL 1	92/--- F
() PING PONG	66/132 F
() PIPELINE	20/--- F
() POKER	---/ 85 F
() POPEYE	70/--- F
() POSEIDON	---/130 F
() PRICE OF MAGIC	58/--- F
() PRODIGY	85/118 F
() PROGRAMMEUR	---/160 F
() PROTENNIS	72/--- F
() QUACK A JACK	76/--- F
() QUESTOR	75/113 F
() RADZONE	20/--- F
() RALLY II	84/--- F
() RAMBO	61/--- F
() RASPUTIN	80/--- F
() REBEL PLANET	91/--- F
() REBELSTAR	22/--- F
() RENEGADE	---/114 F
() RESCUE ON FRACTALUS	72/100 F
() RETURN TO OZ	83/--- F
() REVOLUTION	88/122 F
() RICHELIEU	136/147 F
() ROBBOT	92/124 F
() ROCK N WRESTLE	79/--- F
() ROCK RAID	34/--- F
() ROLAND IN TIME	---/114 F
() ROOM 10	60/100 F
() SABOTEUR	73/117 F
() SABRE WULF	58/--- F
() SAI COMBAT	72/ 99 F
() SAMANTHA FOX STRIP POKER	73/111 F
() SAN PABLO	114/--- F
() SCOUBIDOU	73/106 F
() SEPULCRI	84/--- F
() SHADOW FIRE	91/118 F
() SHOGUN	83/126 F
() SHORT CIRCUIT	94/136 F
() SHORT FUSE	22/--- F
() SILENT SERVICE	88/130 F
() SILICON DREAMS	133/--- F
() SKYFOX	83/132 F
() SLAPSHOT	80/--- F
() SOCCER 86	72/--- F
() SORCERY	73/--- F
() SORCERY +	---/111 F
() SOUL OF A ROBOT	20/--- F
() SPACE HARRIER	66/110 F
() SPACE MOVING	177/264 F
() SPACE SHUTTLE	72/100 F
() SPEECH	102/--- F
() SPEED KING	20/ 73 F
() SPELLBOUD	25/--- F
() SPIKY HAROLD	22/--- F
() SPIND DIZZY	62/120 F
() SPITFIRE 40	77/111 F
() SPLAT	76/109 F
() SPY VS SPY	---/122 F
() SRAM II	---/162 F
() SRAM	---/126 F
() STAINTLESS STEEL	---/124 F
() STAR FIRE BIRDS	22/--- F
() STAR STRIKE II	81/122 F
() STAR BOY	34/--- F
() STARGLIDER	120/158 F
() STARQUAKE	---/114 F
() STEVE DAVIS SNOOKER	---/ 60 F
() STOCK MARKET	77/--- F
() STORM	20/--- F
() STRANGE LOOP	---/ 80 F
() STREET HAWK	73/--- F
() STRIKE FORCE HARRIER	79/114 F
() STUDIO 3D	---/160 F
() SUB	57/--- F
() SUBTERRANEAN STRYKER	---/ 75 F
() SUPER PAINT	---/264 F
() SW REPORTER	---/162 F
() SWEEVO'S WORLD	---/ 87 F
() SWORD AND SORCERY	---/ 84 F
() T.T. RACER	84/120 F
() TLL	---/121 F
() TANK BUSTER	73/--- F
() TANK COMMANDER	---/124 F
() TARZAN	81/--- F
() TASWORD	205/--- F
() TASWORD / MAILMERGE 664	---/312 F
() TASWORD / MAILMERGE 6128	---/345 F
() TAU CETI	72/125 F
() TEMPEST	87/118 F
() TENSION	107/136 F
() TENTH FRAME	100/143 F
() THAI BOXING	58/ 85 F
() THANATOS	80/120 F
() THE DEVILS CROWN	---/120 F
() THE HOBBIT	120/--- F
() THEATRE EUROPE	92/156 F
() THESAURUS	114/ 96 F
() THEY SOLD A MILLION III	77/110 F
() THEY SOLD A MILLION II	84/121 F
() THEY SOLD A MILLION I	81/132 F
() THRUST	22/--- F
() TIME TRAX	73/--- F
() TOAD RUNNER	85/145 F
() TOBROUK	84/128 F
() TOMAHAWKS	77/118 F
() TOP GUN	80/121 F
() TRACEUR SURFACE	73/--- F
() TRAILBLAZER	79/114 F
() TRIVIAL PURSUIT	145/189 F
() TUJAD	---/145 F
() TURBO ESPRIT	73/117 F
() TURTLE GRAPHIC VISION	77/--- F
() TYRANN II	---/129 F
() V	79/114 F
() VENDREDI 13	---/148 F
() VERA CRUZ	144/--- F
() VIDEO POKER	20/--- F
() VOCA 1/FR	---/121 F
() VOCA 2/FR	---/121 F
() VOCACHIFFRES	98/121 F
() VOCAGRAPHIC	98/121 F
() VOCALPHABET	98/121 F
() WARRIOR	85/ 95 F
() WAY OF THE EXPLODING FIST	79/--- F
() WAY OF THE TIGER	79/110 F
() WHO DARES WINS II	69/--- F
() WILD BUNCH	22/--- F
() WINTER GAMES	77/110 F
() WINTER SPORTS	77/--- F
() WIZARD LAIR	72/ 46 F
() WORKING BACKWARDS	---/ 95 F
() WORLD CUP CARNIVAL	---/114 F
() XENO	87/113 F
() XEVIOUS	87/130 F
() YIE AR KUNG FU II	77/135 F
() YIE AR KUNG FU	75/ 91 F
() ZEN	---/287 F
() ZEN ASSEMBLEUR	158/--- F
() ZOIDS	73/--- F
() ZOMBI	---/125 F
() ZORRO	88/ 91 F

ACCESSOIRE ET MATERIEL

() BULLETIN 1000 VHS 30 MN N/o 1	99 F
() BULLETIN 1000 VHS 30 MN N/o 2	99 F
() BULLETIN 1000 VHS 30 MN N/o 7	99 F
() BULLETIN 1000 VHS 30 MN N/o 8	99 F
() BULLETIN 1000 VHS 30 MN N/o 9	99 F
() BULLETIN 1000 VHS 30 MN UBI 1	99 F
() CABLE AMSTRAD - CHAINE HIFI	50 F
() DART GRAPHIC DIGITALISEUR D7	640 F
() GRAPHISCOP DISQUETTE	960 F
() GRAPHISCOP CASSETTE	885 F
() HOUSE (MONITEUR + CLAVIER) :	
() HOUSE 464 COULEUR	99 F
() HOUSE 464 VERT	99 F
() HOUSE 6128 COULEUR	99 F
() HOUSE 6128 VERT	99 F
() MANETTES DE JEUX :	
() JOYSTICK AMSTRAD	135 F
() JOYSTICK QUICK SHOT II	75 F
() JOYSTICK THE STICK	139 F
() RALLONGE ALIM.+VIDEO 464	85 F
() RALLONGE ALIM.+VIDEO 664/6128	109 F
() RUBAN POUR DMP 2000	99 F

COMMENT COMMANDER

Cocher: LE(S) ARTICLE(S) DESIRE(S) SUR LA LISTE ☒

INDIQUER: () K7 ou () D7

Ordinateur: () 464-DDI () 464 () 6128 () DMP 2000

() AZERTY () QWERTY () 664

Paiement: () CHEQUE () MANDAT () Contre. Remb (+ 20F)

CARTE BLEUE N° ______ VALIDITE /

Calculer LE TOTAL + 15F DE FRAIS DE PORT

NOM_PRENOM_ADRESSE ______

TELEPHONE ______ LE / 1987 _ SIGNATURE

FAIAL

EXCALIBUR
Jeu de rôle/Aventure

Il y a longtemps, très longtemps, en l'an... (enfin, à peu près à cette époque !), les jeunes royaumes des terres boréales avaient banni la guerre. Ils nageaient donc dans le bonheur jusqu'au jour où les sorciers du chaos ont décidé de mettre leur grain de poudre (mais non, de sel...) dans l'histoire. Malgré tout, il y eut un rescapé : le dernier des chevaliers du levant qui réussit à se réfugier dans le royaume de Kazaar avec son fils (qui lui est le der des derniers chevaliers du levant !)... Malheureusement, dans un affreux combat, le père mourut ; c'est alors qu'il donna à son fils son arme redoutable : l'épée SOULSAPER.
Et c'est ainsi que vous êtes prêt à vivre votre épopée avec ATHOR, votre chevalier. Vous allez à FAIAL pour vous mettre, vous et SOULSAPER, au service de Shalidhar, roi des cinq provinces ; comme par hasard, votre première halte dans la cité doit passer par une auberge mais laquelle choisir ? D'autant plus que vous ne vous imaginez sûrement pas tout ce qui peut se passer dans un tel endroit ? Cette étape ne constitue que le premier choix parmi tant d'autres car, selon votre réponse, ATHOR se retrouvera au service du Bien ou au service du Mal... De toute manière, le but du voyage sera toujours le même : le domaine d'Ylang et l'itinéraire obligatoire passe par la forêt de Myrte où se trouvent de joyeux petits lutins ou d'affreux grands Varlows (au choix !) qui sont, bien sûr, les immondes créatures du sorcier Ylang...

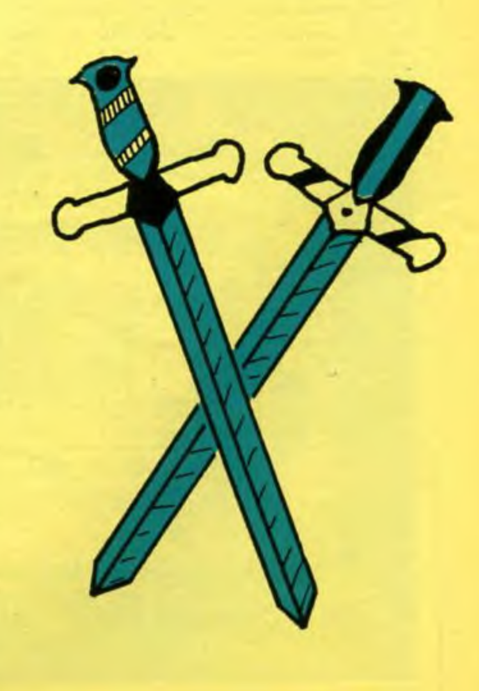
Avant de vous lancer à corps perdu dans ce jeu, sachez quand même que la majorité du logiciel se présente sous forme de textes ; seules les phases importantes d'action telles un combat ou le repaire d'Ylang font l'objet d'un dessin...
Pour ce qui est du personnage que vous créez avant chaque nouvelle aventure, ses qualités de base sont notées d'une façon aléatoire par l'ordinateur ; de même ses principales caractéristiques (aptitudes à





grimper, marchander, envoûter...) en découlent mathématiquement. Vous n'avez donc pas vraiment le monopole de création pour votre personnage ! Seulement, n'est-il pas certain oue l'inconnu ajoute du piquant à toute situation ? Somme toute, un logiciel exclusivement pour les passionnés de jeu de rôle, ceux-ci ayant l'assurance d'être captivés.







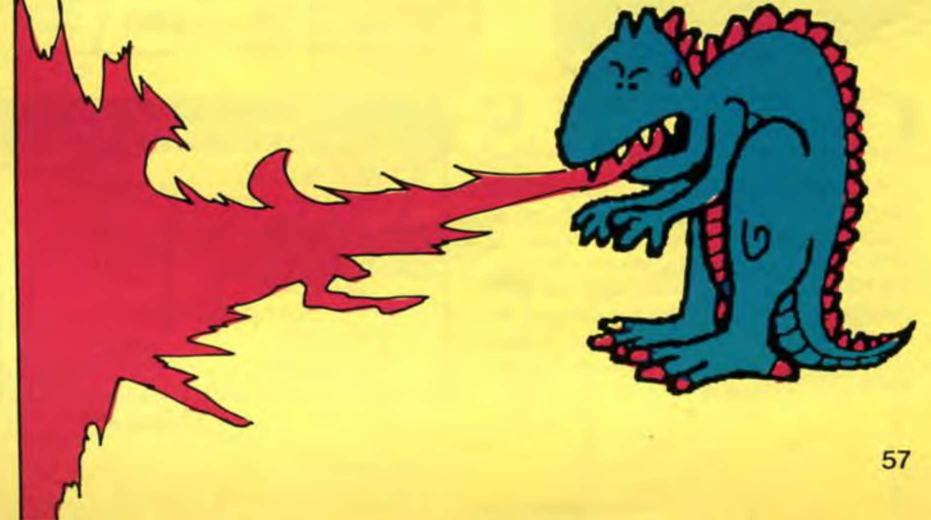
DRAGON'S LAIR

UBI SOFT
Arcade

Oyez, oyez, braves gens du royaume d'Aethelred : "Daphnée, fille unique et chérie du bon roi est maintenant en âge de se marier et elle fera son choix parmi tous les chevaliers qui voudront bien se présenter au château...".
Pauvres princes et pauvres chevaliers ! Ils ne se doutent pas que le cœur de la belle princesse est déjà pris !.. par Dirk le Téméraire, Champion du Roi et Chevalier le plus courageux du royaume. Seulement a-t-elle fait le bon choix ? C'est à vous que revient la lourde responsabilité de le prouver car les événements vont vous catapulter dans l'enveloppe de Dirk le Téméraire...
En effet, la vie se déroulait, calme et paisible, dans le royaume jusqu'au jour où Singe, redoutable dragon, a décidé de prendre possession du royaume ; comme le Roi ne l'entendait pas de cette oreille (ni de l'autre d'ailleurs !), Singe n'a rien trouvé de mieux que de capturer Daphnée, la mettre dans une boule de cristal et d'enfermer le tout dans un donjon au fond de son château enchanté. Et devinez quelle est la seule personne qui va avoir suffisamment d'énergie pour tenter quelque chose ? Mais c'est Dirk, bien sûr !!!...
Seulement, le pauvre, il n'est pas au bout de ses peines ! Car il doit affronter des monstres hideux et traverser des salles horribles... Tous les donjons enchantés sont accessibles par un disque tombant qu'il faut diriger. De plus, il y a une épreuve préliminaire à accomplir avant de pouvoir atteindre le disque et au début de ses tentatives (qui seront certainement très nombreuses) Dirk risque fort d'entendre plus l'entrechoquement de ses os que le cri de la victoire ; en effet, à chaque essai qui se solde par un échec, le preux chevalier voit systématiquement son squelette se disloquer...
Avec ce jeu d'arcade très réussi aussi bien au niveau du graphisme que de la musique, vous êtes assuré de passer un bon moment et de faire un long voyage. De toute évidence, avec ce logiciel, vous serez tout feu, tout flamme...

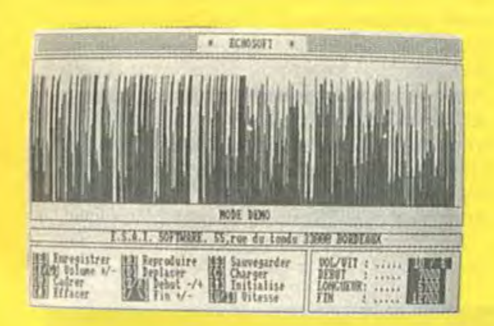






LE HIT DES LECTEURS

Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) ainsi que des cinq interfaces que vous préférez... ensuite, vous nous l'envoyez.



Place Utilitaires	Nom	Type	Progression
1	Echosoft	Synthèse vocale	
2	E.M.V.	Utilitaire Musique	
3	Typhon	Compilateur basic	
4	DAMS	Assembleur/Désassembleur	
5	Print Master	Utilitaire imprimante	



Place Jeux	Nom	Type	Progression
1	SRAM 2	Aventure	
2	Trailblazer	Arcade	
3	Ikari Warrior	Arcade	
4	Thanatos	Arcade-Aventure	
5	L'affaire Sydney	Enquête policière	



Place Interfaces	Nom	Type	Progression
1	Digitaliseur d'images	Jagot et Léon	
2	Synthétiseur vocal	TMPI	
3	Scanner	Dart	
4	Interface TV	Ordividuel	
5	Serveur RS232	Jagot et Léon	

CONSEILS

L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel.

Nom du logiciel	Editeur
ASPHALT	Ubi Soft
BOMB JACK II	Ubi Soft
LE PASSAGER DU TEMPS	Ere Informatique
LITTLE COMPUTER PEOPLE	Activision
MADDOG	Titus
STALLONE COBRA	U.S. Gold
STRYFE	Ere Informatique
ZOX 2099	Loriciels

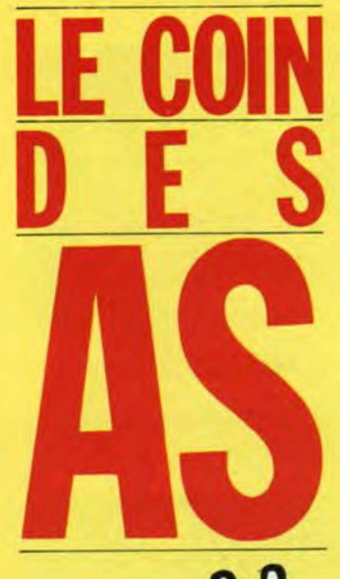
LE COIN DES AS

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...
Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

En attendant vos performances, la rédaction d'AMSTAR vous communique les siennes. Elles vous paraîtront sans doute ridicules, mais il faut bien lancer la rubrique... On attend vos exploits avec impatience ! N'oubliez pas, il faudra joindre une photo de votre score si vous voulez que celui-ci soit publié.

BOMB JACK	1 197 130	Emeric DEBOSSCHERE
GREEN BERET	278 340	Jean-Marie MENARD
IKARI WARRIORS	1 169 800	Julien FORTUIT
SPINDIZZY	72 % of screens 44 % of jewels 58 % of game	Bernard GASQUARD
WINTER GAMES		
- Bobsled	26,12	Cédric MONEGER
- Hot dog	10	Jean-Eric DELPU Didier CHANTEREAU David CARAVIEILHES
- Speed skating	0:28,1	Sébastien BEBIN
- Sky jump	235,1	Jean-Marie MENARD
THE WAY OF THE EXPLODING FIST	173 300	Pascal LEGRAND
YIE AR KUNG-FU	6 284 420	Xavier RABE

Vous lisez leurs noms chaque mois ; certains d'entre eux figurent au palmarès depuis plusieurs mois !...
Aujourd'hui, voici quelques photos accompagnées de la durée de vie de leurs plus hauts scores respectifs (encore imbattus à ce jour...). Réussirez-vous à les détrôner ?



Jean-Marie MENARD

Xavier RABE

Emeric DEBOSSCHERE

Bernard GASQUARD

THANATOS



DURELL/UBI SOFT
Arcade/Aventure

Où est-il le temps où le dragon était le gardien de l'antre du méchant et n'hésitait pas à brûler "vifs" tous les preux chevaliers qui osaient venir le défier, afin de libérer la belle princesse ?...

Maintenant, l'histoire a changé : il y a toujours une fille (obligatoire...) mais cette fois le dragon doit aller la récupérer (en volant à sa rencontre), la prendre sur son dos et mener à bien une mission fort périlleuse.
Avant toute chose, atteindre le château où la fille attend désespérément, méconnaissable parmi les soldats qui, eux, combattent à coup de pierre ou à coups de lance jusqu'à la mort (ou le barbecue, comme vous voulez...).
Une fois que la fille est installée sur le cou du dragon (position qui n'est pas des plus confortable...), il reste deux étapes à franchir : tout d'abord trouver le livre des sortilèges en errant de château en château et lorsque celui-ci est enfin repéré et pris (envers et contre tous) il faut encore changer d'air pour trouver LE château où LE chaudron attend sagement que l'on arrive afin que la voyageuse puisse jeter des sorts dans son for intérieur.
Bien sûr, les capacités de notre cher dragon sont multiples : en plus des évidences, c'est-à-dire voler et cracher du feu, il peut également ramasser n'importe quoi juste en les effleurant en plein vol ; et ce n'est pas tout !... Nous avons en permanence son état de santé grâce au battement de son cœur ; lorsqu'il commence à battre trop vite ce n'est pas qu'il est amoureux mais qu'il doit se poser le plus vite possible et attendre... et si son cœur vire au bleu, C'EST TROP TARD !...
Notre petit dragon vert doit traverser toutes sortes de paysages pouvant aller du presque gentil au carrément cauchemardesque, attaquer, se défendre et tout cela en veillant à ne pas perdre sa passagère !..
Il est à noter une animation fort réussie, un bon graphisme... et je ne vous dis pas tout : il effectue de ces demi-tours !... à vous couper l'alimentation de flammes... pardon, le souffle !









ABONNEZ-VOUS!

CADEAU
1 POSTER AU CHOIX

Format 60×80 - quadrichromie

Je m'abonne à ***AMSTAR*** *pour 1 une durée de 1 an.*
(11 numéros) .... ***100 F***

Je recevrais en cadeau un poster.*
1 ☐ 2 ☐

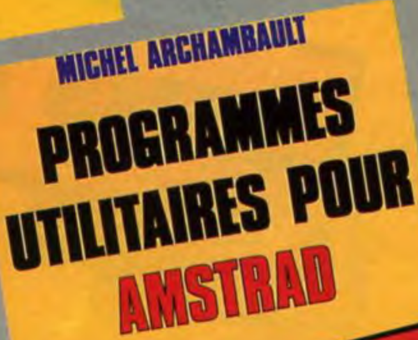
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
Signature

Ci-joint chèque libellé à l'ordre de SORACOM.

** cocher le poster choisi*

Bulletin d'abonnement à découper et à renvoyer. à AMSTAR. Service abonnements. La Haie de Pan, 35170 BRUZ.

SELECTIONNES PAR CPC...





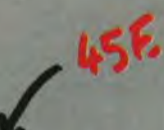
Michel Archambault

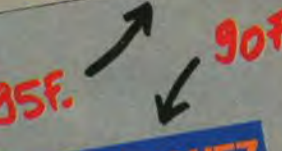
MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD

SORACOM

















SORACOM éditions
La Haie de Pan
35170 BRUZ

BON DE COMMANDE

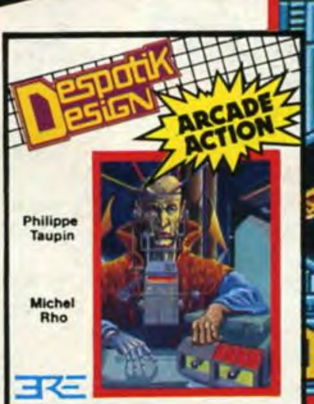
Nom .... Prénom ....

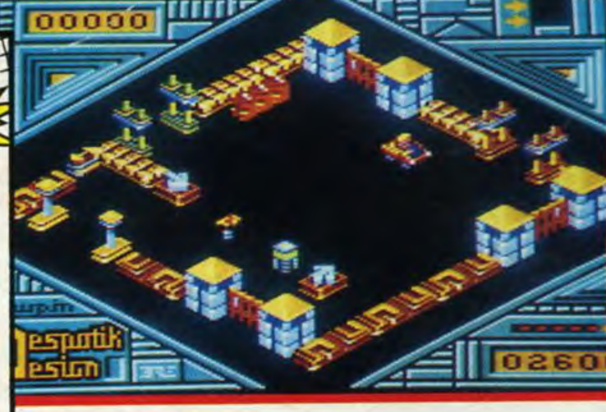
Adresse ....

Désignation	Qte	Prix
Frais de port		
Total		



Despotik Design





Installé au centre du monde, là où naissent les racines de la vie, un aventurier sans scrupules, entouré de ses sbires robotisés, a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques, soumis aux volontés du pirate. La Terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes.
Un exceptionnel jeu d'arcade, d'aventure et de stratégie en 3D dont l'originalité, la qualité graphique et la richesse de scénario vous cloueront à votre joystick (ou votre clavier) pour de longues nuits passionnées.

PHILIPPE TAUPIN
MICHEL RHO

AMSTRAD CASSETTE ou DISQUETTE

Stryfe

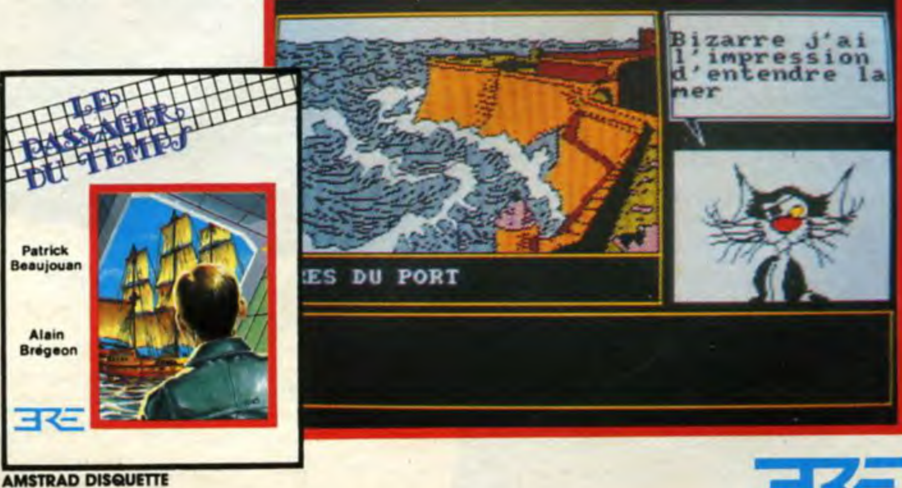


Avec STRYFE, vous allez découvrir un monde prodigieux où s'affrontent sans merci bons gnomes et méchants monstres. Vous incarnerez les premiers afin de combattre les seconds au cours d'un dangereux périple qui vous entraînera de châteaux en abbayes et de villages en places fortes. Débusquerez-vous le Maître des démons qui vous harcèle ?
La qualité et la rapidité du jeu, alliées à des graphismes vraiment superbes, font de STRYFE un jeu d'arcade d'autant plus exceptionnel qu'on peut y jouer seul ou à deux !

EMMANUEL ZERBIB
OROU MAMA

AMSTRAD CASSETTE ou DISQUETTE





Votre oncle l'inventeur a disparu. Dans sa villa qui pullule de surprises, vous trouvez, entre autres, une machine étrange qui lance un véritable défi à votre raison. Lorsqu'enfin vous maîtrisez cet appareil, l'aventure ne fait que commencer.
Le Passager Du Temps est un jeu d'aventure d'une richesse extraordinaire. L'iconographie, superbe en elle-même, est de surcroît animée par l'humour sarcastique d'un chat hilarant qui ne vous lâche pas d'une semelle. Les 90 écrans graphiques, les puissantes facilités d'édition (ordres préprogrammés, répétition de mots) et les deux niveaux d'aide vous entraîneront passionnément au bout de l'aventure.

PATRICK BEAUJOUAN
ALAIN BREGEON

AMSTRAD DISQUETTE

ERE INFORMATIQUE

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45.21.01.49
Télex EREINFO 261041F

UNE ÈRE D'AVANCE

RC B 327 327 839